GAME-SHOW

PC'LER İÇİN AYLIK OYUN DERGİSİ AĞUSTOS'96 SAYI:18 150.000 TL (KDV DAHİL)

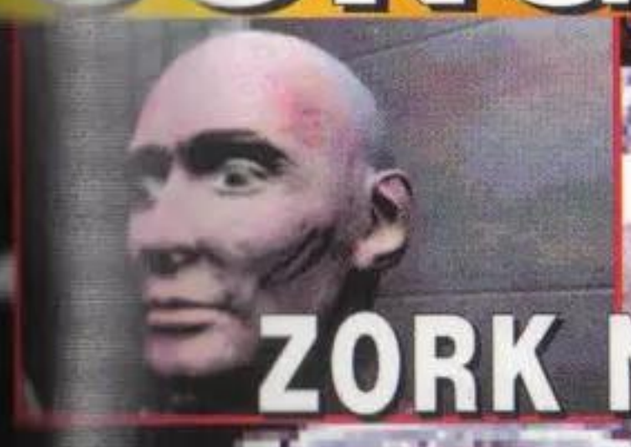
PC Oyunlarında 1 Numara!

DEADLINE

TOSHINDEN

MASTER LU

CONGO



ZORK NEMESIS

METAL DEVLERİN BÜYÜK HESAPLAŞMASI

HEAD2HSIEGE2

MAC'den SİMYA DERSLER

ANGELS

COMPUTER & MULTIMEDIA

- VIRTUA SOCCER
- TOTAL NOB
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO'96
- FANTASY GENERAL
- REBEL RUNNER
- THUNDER STRIKE
- CAVEMAN VOLEYBALLL
- BATTLE ARENA TOSHINDEN
- SUPER STARWARS
- CARNAGE
- TOWER
- FANTASY GENERAL
- KICK OFF 96
- QUAKE FULL VERSION
- RETURN FIRE
- DEAD LINE
- WORLD RALLY
- SETTLERS 2
- WHITCHAVEN 2
- TOWER
- SPEED HASTE
- WARCRAFT 2 EXP.
- DUKE NUKEM 3D FULL VERSION
- FIRE WIND
- AFTER LIFE
- RAYMAN
- SILENT HUNTER

- F1 GRAND PRIX 2
- AFTER LIFE
- AH-64 APACHE LONGBOW
- SETTLERS 2
- DEADLINE
- TOYSTORY
- CONQUEST OF THE NEW WORLD
- EURO'96
- EARTHSIEGE 2
- BATTLE ARENA TOSHINDEN
- VIRTUA FIGTER
- DUKE NUKEM 3D
- OUTPOST 2 (!)
- SYNNERGIST (!)
- Z (!)
- MUPPET SHOW(!)

PHILIPS CDD 2000 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDR-102 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDE-100II (4x READ, 4X WRITE)

BOŞ CD
PHILIPS CDR-74

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX: 0216 3583173 BBS: 0216 3430365
Web Site: http://www.geocities.com/sunsetstrip/4666 E-Mail: Angel@ibm.net

YIL: 1969

İNSANOĞLU AYA İLK ADIMINI ATTI.

YIL: 1996

KUNTAY Türkiye'de Rakipsizliğini İspatladı.

İŞTE NEDENLERİ...

- ✓ Hiç bir bilgisayarcıda bulamayacağınız ve her hafta yenilenen listemizle arşivimiz haftada 2 GB artıyor.
- ✓ PC & AMİGA arşivlerinizi sizin için CD'ye hazırlıyoruz.
- ✓ PC & AMIGA satışı ve Tamir bakım servisi ile 9:00 ve 21:00 arası haftanın 7 günü hizmetinizdeyiz.
- ✓ Türkiye çapında kargo ile siparişlerinizi gönderiyoruz.
- ✓ Ücretsiz danışma servisi ile tüm sorunlarınıza teknik çözüm.
- ✓ Arşivimizden seçeceğiniz oyunlardan hazırlanan CD kayıtları.

KUNTAY BİLGİSAYAR

PAZARYERİ SOK. NO: 27-B FATİH /İSTANBUL
TEL: 0212 523 80 67

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı:
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler:
SERKAN UYBAŞ

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Cataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Levent Göçer, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Efe Mumoğlu, Onur Özgür, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş

Film Çıkış
Diacan (0212 519 4549)

Matbaa:
Şan Ofset (0212 233 0588)

Genel Dağıtım:
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş,80690, Istanbul
Tel:
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax:
(212) 259 07 91
E-Mail:
Timuri@Superonline.com
Web Site:
http://geocities.com/siliconvalley/4780

NOT:
- Söyle bakalım çocuğum m1 noktasına etki eden kuvvet kaç.
- Söylerim hocam ama söz verin kızmıcaksınız?
- Niye kızüm yavrum, kaç çıkardık 5f'mi, 6F'mi söyle, bana..
- Hocam inanmıcaksınız ama bu formüle göre m1 noktasındaki kuvvet

GAMESHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları GAMESHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir'e eşit. Valla billa.
- Yandın çocuğum sen

DARK PORTAL

Warcraft2'nin tadına doyum olmuyor. Yepyeni görevler ve yepyeni karakterlerle Dark Portal sizi biraz daha oyalayacak.

12

MASTER LU

Arkeolojik konulu, az Nazili, çok gezmeli her adventure'ı Indy mi sandınız, yanıldınız, bu Master Lu.

14

REBEL RUNNER

Her zaman en karışık oyunu oynayacağız diye birşey yok. Rebel Runner PC'de az bulunan platform oyunlarının yenisi.

18

CONGO

Serkan'dan daha zararlı maymun olur mu demeyin, Congo'daki görmeden karar vermeyin...

22

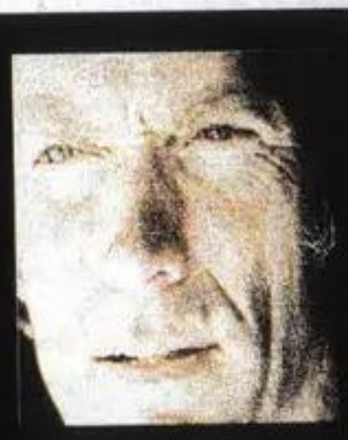
TOSHINDEN

Döğüşmek kanınıza girmişse Virtual Fighter gelene kadar dövebileceğiniz birilerini bulduk size.

24

Kimli suçlu kim masum bilinmez ama İŞTE BİZİMKİLERİN SABIKA DOSYALARI

MEG: Trafikten yatmış olmasını bekliyor olabilirsiniz ama Emin'in ana suçu umut tüccarlığı (taş yerinde ağırdır, gitti bizim gençlik.)



MAC: Bilgisayara herşeyden fazla zaman ayırmaktan yakalandı, yargılandı şimdi, cezasını derginin sayfa kölesi olarak çekiyor.

ENGİN ABLA: Düşünün bakalım, bu günahkar kadının suçu ne olabilir. GnR'ın dediği gibi 'if you got the money honey, we've got your disease.

ÖZGÜR&ONUR: Hereley heroloy, bayramımız olsun, Onur askerden dönüyoooor! Özgür'ün suçu nöbette Game-Show okumak.

DEADLINE

Operasyon Kokmuş Balık. Amaç bu karman çorman oyunu okuyucuya açıklamak. Belki o zaman zevk alabilirsiniz.

28

LOSTinTIME

Zamanında geldiğinde başımıza açacağı dertleri görememişiz. Modern adventure türünün gerçek atası...

34

RETURNFIRE

Windows altında doğru dürüst hızlı çalışan eğlenceli bir oyun gördüm ya artık ölsem de gam yemem artık.

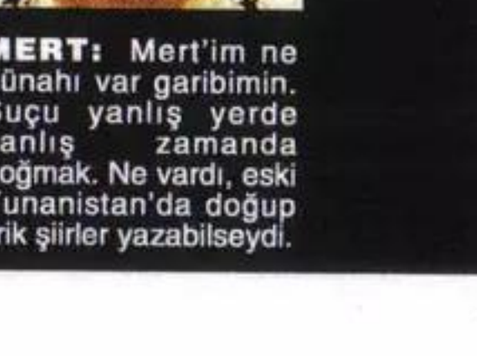
38

ZORK

Teknolojinin korkunç ilerlemesinin son ürünü Zork Nemesis, oyun mu slide show mu sorusunun yeni hedefi.

40

EARTHSIEGE2



Mech savaşlarının son perdesinde ne olduğunu görmek anca Pentiumculara nasip olacak.

44

C:\ Edit Editörden.txt

Bu ay içimden geldi. Size editör yazısı gibi bir editör yazısı yazacağım. Ne o öyle! Yanlızlığını paylaşan taşlara tekme atmalar, gidip gitmemekle kararsız kalmalar, kendini sorgulamalar. Şöyle adam gibi bir yazı yazalım kırk yılda bir.

Evet sevgili okuyucular. Bu ay beğeneceğinizi umduğumuz oyunlarla yeniden karşınızdayız. Arcadeler, stratejiler, adventurelar, shoot-em-uplar, maceralar ile bu ayki derginiz dopdolu. Yazarlarımız sizler için en iyi oyunları oynayıp çözdüler. Öğrendikleri tecrübelerini sizler için yazdılar. Ripper, Zork Nemesis gibi çok CD'li oyunların yanında, hem disket hem de CD versiyonu olan değişik türlerde en güzel oyunları sizin için seçtik. Serkan arkadaşımız yine sizler için düşük konfigurasyonlarda çalışacak en güzel oyunları aradı buldu. Engin ablanız yine dertlerinize derman olmak için köşesinden sorularınıza cevap verdi. MAC ise değişik bir tat arayanların yine karşısında. (Çok komik oluyor ama n'apalım başladık bir kere)

Dergimizin bu ayki içeriğinden kısaca bahsettikten sonra Game-Show cephesinde olan son gelişmeleri sizlere bildirmek istiyorum. Geçen ay yapmış olduğumuz kaçınılmaz zamdan sonra ortalık sakinleşip, bulutlar çekildiğinden sonra, hesap ettik ve dergimizi çıkarmaya devam etme kararı aldık. Bundan sonra ağlamak yok. Dergi çıkıyor ve biz sıkılana kadar da Allah'ın izniyle çıkacak. Sizlerden gelen destek dergimizi ileri doğru götürmek için bizlere güç verecek. Eğer bu derginin yeteri kadar sabit okuyucusu oluştuğuna inanınırsak, dergiyi daha da güzelleştirmek için elimizden geleni yapacağız.

Gelecek ay görüşmek üzere...

SERKAN: Serkan'ın [illegible] laçka edilmiş [illegible], kaçırılmış [illegible], çıldırtılmış [illegible] dolu. Gerçek bir toplum düşmanı, [illegible].

ŞAHİN: Eski 64'ler ele başlarından. Etkisiz hale getirildiği sanılırken Game-Show'da tekrar faliyete geçti. Önünü alamıyoruz amirim.

MERT: Mert'im ne günahı var garibimin. Suçu yanlış yerde yanlış zamanda doğmak. Ne vardı, eski Yunanistan'da doğup lirik şiirler yazabilseydi.

TİMUR: Suçu büyük, attı kuyuya bir Game-Show taşı, o gündür bugündür yakamızı kurtaramadık. Çarmığa gerilmelşi ya da kafası uçurulmalı (hak ediyor).

YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

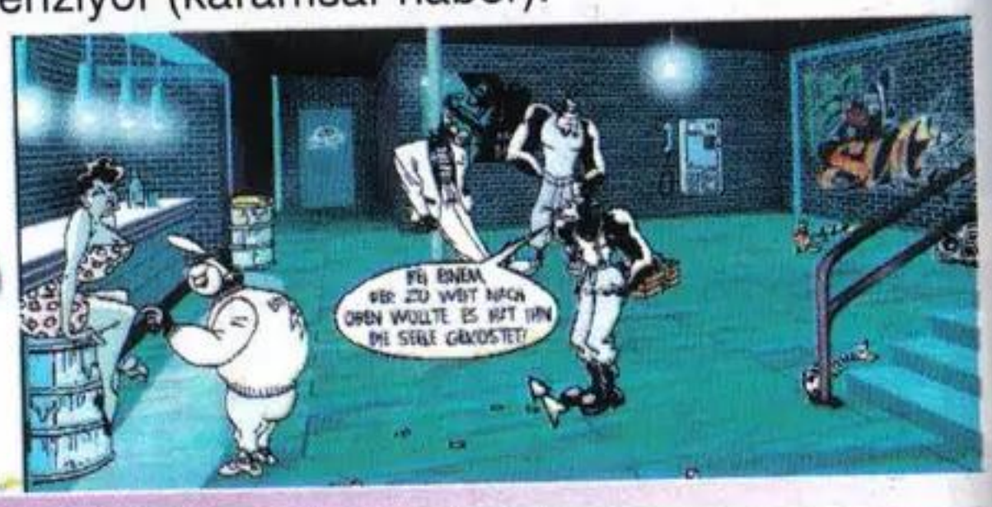
LEGO

Küçükken doğumgünlerinizin sayısı istediğiniz bütün Lego'ları aldırmaya yetmediyse ve şimdilerde yaşınız 30'u bulduğu halde oyuncakçı dükkanlarında çaktırmadan Lego standlarını kesiyorsanız (acı itiraflar) acınızı dindirecek haberlerim var.

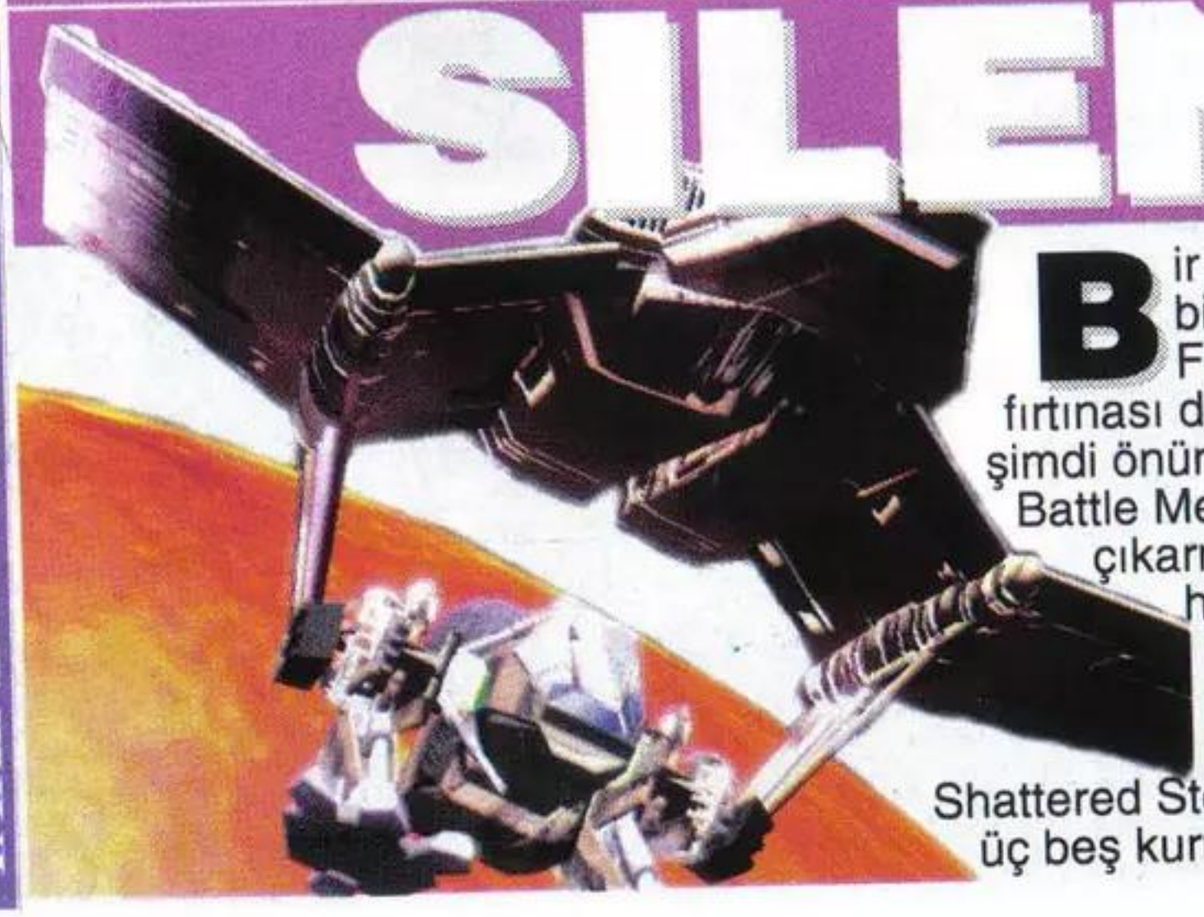
Yakınlarda mesela 97 başlarında Lego setlerini ve karakterlerini konu alan bir oyun çıkacak. İlk gelen haberlere göre yüksek çözünürlüklü şirin grafikleriyle ve ortanın bayağı altındaki zorluk seviyesiyle daha çok

MIX

Dünyanın ilk müzik adventure'ı (daha neler göreceğiz bakalım) olduğu iddia edilen The Search For The Ultimate Mix zenci mahallesinin karanlık sokaklarındaki aşağılık hayatınızdan kurtulup herkesi çılgına çevirecek (ve beni deli edecek) bir soul şarkısını yazma maceranızı konu alıyor. El çizimi grafikleri ve komik animasyonlarıyla (arkadaşlar arasında kısaca) Mix, yeni konular deneyip batan oyunlardan biri olacağa benziyor (karamsar haber).



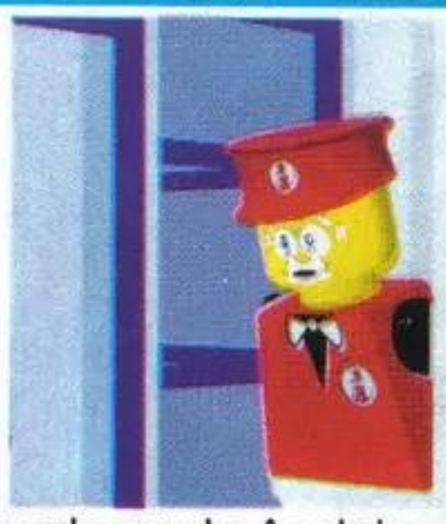
SILENT



Bir zamanların bitmek tükenmez F16 oyunları fırtınası dinmiş olacak ki şimdi önüne gelen firma bir Battle Mech oyunu çıkarmaya hazırlanıyor. Mech Warrior ve Earth Siege2'nin hemen ardından Shattered Steel de cebinizden üç beş kuruş koparma

YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

ADVENTURE



cocukları hedefleyecek bu oyunun arkasında Acclaim gibi konuya bayağı yabancı bir firma var. Lego insanlarının mutlu mutlu yaşadıkları adada hayat herhalde kendi kendine yürümüyor. Bu adadaki asayişi sağlamak size düşüyor. Ada insanlarının dertlerini dinleyip elinizdeki Lego parçalarıyla bu sorunları giderecek aletler yapmanız gerekiyor. Bunca zamandan sonra 3-5 yaş grubuna ve canımız yazarımız Serkan'a hitap edecek bir strateji oyunu çıkıyor olması gözlerimizi yaşarttı doğrusu.

NCAA

Bugünlerde (özellikle NBA96'dan sonra) basketbol oyunu çıkarmak cesaret ister hani. İnsanlar bir kere kaliteye alıştıktan sonra her çıkan yeni oyuna burun kıvıracaklar. NCAA'in programcıları bu riski göze almış olacaklar ki, NFL, Baseball ve NBA liglerinden sonra Amerika'nın en popüler ligi olan kolej basketbol ligini konu alan yeni bir spor oyunu çıkarma hazırlığı içindeler. Artık standard olan yüzlerce oyuncunun don rengine kadar her türlü bilgiyi içeren database'iyle NCAA'in eli kulağında..

STEEL

amacıyla hazırlanıyor. Hikaye her zamanki gibi, amansız, acımasız ve genelde teneke diye nitelendirilen düşman robotlar dünyayı tehdit etmektedirler (alsınlar götürsünler, benim umrumda değil), siz de bu tehlikeye karşı koymakla görevli grubun başındasınız ve elinizdeki az gelişmilş Mech'lerle düşmana karşı koymak zorundasınız. S.Steel yüksek çözünürlüklü grafikleri ve yaratıcı ışıklandırma efektleriyle diğerlerinden kötü olamaz herhalde.

YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA

YAKINDA GELECEK, YA

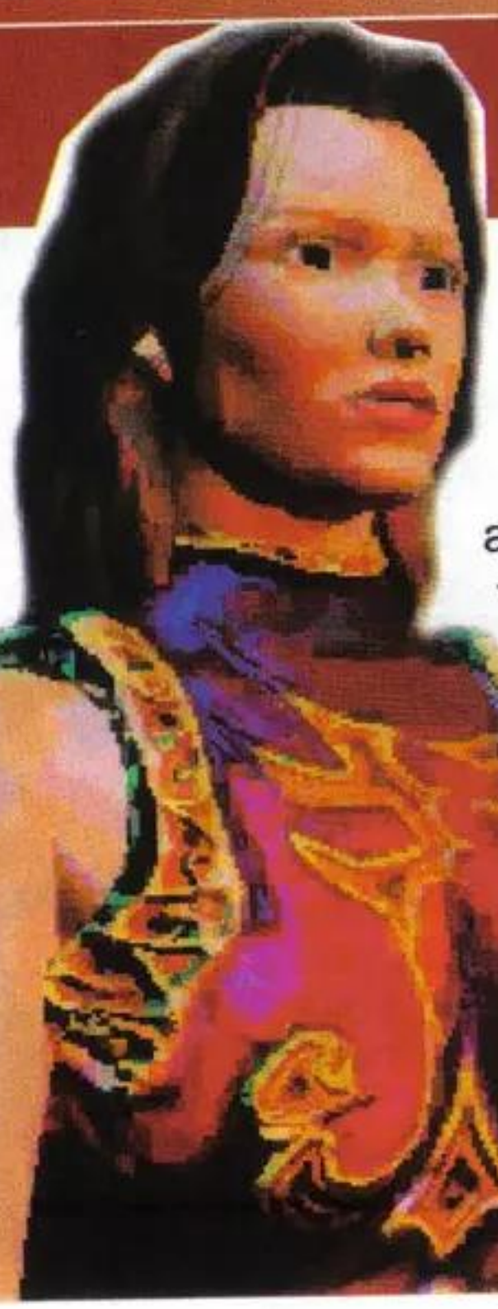
MEGA

Birincisi zamanında insanları 486 almaya kandırmak için demo olarak kullanılırdı, ama o zamanlarda saftirikleri kandırmak için kullanılan grafiklerinin dışında pekte iyi bir tarafı yoktu. Çok kolaydı ve çok az bölümü vardı. İnsanların bir daha aynı numaraya düşmeyeceklerini anlamış olacaklar ki programcılar bu sefer oynanabilirliği

TREASURE

MuppetShow yıllardır popülaritesini kaybetmemeyi başaran ender televizyon şovlarından biri olmayı başarabildi. Tabi prodüktörler biraz daha para kazanabilmek için arada sırada başka alanlara da el atmadan duramıyorlar. Bu yazın sonlarına doğru çıkacak Muppet Show Treasure Island filmi'ni konu alan oyun şu sıralar ilk demo aşamalarında. Yüzyıllık Hazine Adası hikayesine biraz sululuk ve biraz da delilik ekleyen Muppet Show versiyonu artık gına getiren multimedia adventure tipinde hazırlanıyor, yani bir yerlere klikliyorsunuz,

NEMESIS



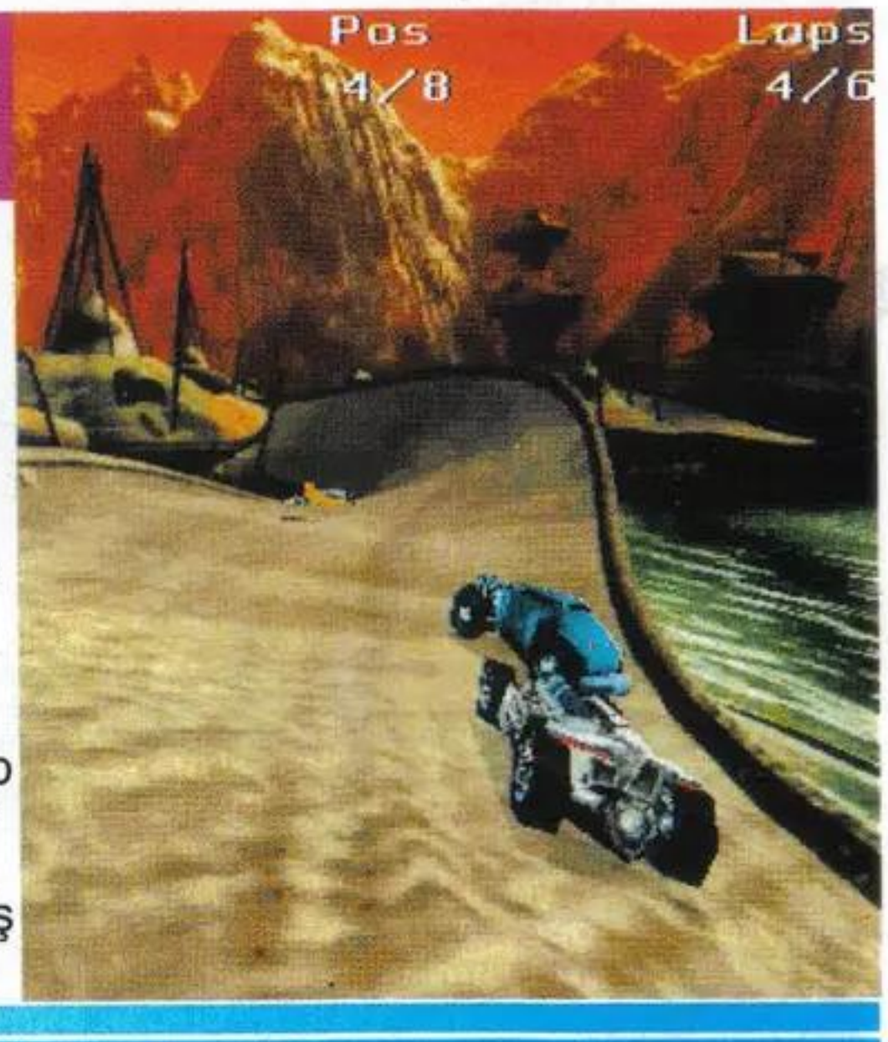
Ula Hasan, salaaah, ibliis, ula biz Nemesis'i daha dimincek açıhladık lan, ne geliyon haberlere goyuyon, okuyucuya rizilmi idicen leyn bizi?

- Ağam aha bu yini geldi, bu Nemesis başka Nemesis, valla ağam, Hasan sağa gurban olsun ağam, bu Wizardry Nemesis Adventure ağam.

-Ula yezid ni farkı vırki ula? Ha o Nemesis, ha bu Nemesis, hepiciği aynı itin dölü dil mi?

- Ağam öyle dime ağam, bu meşhuuur Fripi serisi Wizardry'nin ilk adventure'ı. Ağam şu grafinklere bir bah hele, züper ağam, olgun erik gibin, gonuya bah ağam, kuyruk yağı

RACE2



çok daha yüksek, bol level'lı ve birincinin grafiklerine toz yutturacak grafikli bir oyun hazırlamışlar. Bu kez pistlerinin dizaynına gösterilen özel ilgi hemen kendini belli ediyor, süper render'lanmış grafiklerle karmaşık pistlerde yarışmanın zevkini en azından birkez tatmanız lazım. Rakip arabaların da birden bire akıllanmış olmaları gözden kaçmıyor. Birinci oyunda süs olmaktan öteye gidemiyen rakipler şimdi mayın atma, köşeye sıkıştırma, arkadan bindirip pistten atma gibi her türlü Damon Hill numarasını ustaca yapıyorlar. MegaRace2, dolarlar döküp CD-ROM'larının hayrını bir türlü göremiyenler için bir umut kaynağı olabilecekmiş gibi görünüyor.

E ISLAND

yarım saat animasyon seyrediyorsunuz, sonra gidip bir yerlere daha klikliyorsunuz sonra bir animasyon daha seyrediyorsunuz. Kısacası daha önceden hazırlanan ve bir dolu grafikle süslenen komik bir senaryoda burnunuzun kıllarından sürüklenerek ilerleyip birşeyler yaptığınızı sanıyorsunuz. Pek fazla çözecek birşeyler olmadığı kesin ama milyarlık PC'nizi (abartırım) birilerine gösterip hava yapmaktan başka derdiniz yoksa (bilirim bu tipleri) bu oyuna bir bakmanızda yarar var. Yıllardır yılan hikayesine dönen gizli Kermit-Miss Piggy aşkının bu oyunun sonlarına doğru ilk kez grafik olarak (kelime oyunu) gözler önüne serileceği söyleniyor. Mideniz kaldırabilecekse alın.

E SIS

gibin.
-La kes, orucu bozduracan bana, şincik bu o Nemesis'se, öbür zibidi hangi Nemesis?
-Ağam öbürkini bırah şincik. Bu yeni, bu gral bir adventure, öbürü geçti ardıh, açıkladık
- Ula gafamı iyice garıştırdın, ha senin Nemesis'in batsın. Hepiciğine aynı adı sıfatı veriveriyorlar da ne boh oluyor.
- Ağam bağa ne vuruyon, güzel ağam, beğim gafamı batlatınca büğtün sorunlar hal mı oluyo zancık.

NEWSfax

Hayatımın oyunu, evimin direği **Jagged Alliance**'ın yeni bölümleri, yeni grafikler ve yeni karakterlerle beraber geliyor. Benim hemen **DEADLY GAMES**'i bulup oynamam lazım.

Giderek süslenen savaş staratejilerine bir yenisi daha ekleniyor. **GETTYSBURG** Win95 altında çalışan bol renkli mouse kontrollü stratejilerin en yenisi.

Kırk yıl düşünsem aklıma gelmezdi LucasArts'ın SimCity tipi bir oyun çıkaracağı. Cehennemde geçtiği tahmin etmek bir 40 yıl daha sürerdi herhalde. **AFTERLIFE** yakında buralarda.

Pentium'lar çalışsın. Texture kaplı, tünelli yarış oyunlarının yenisi **BATTLE RACE**. Parası olan hayrını görür, diğerleri Hi Octane oynamaya devam etsinler mecburen.

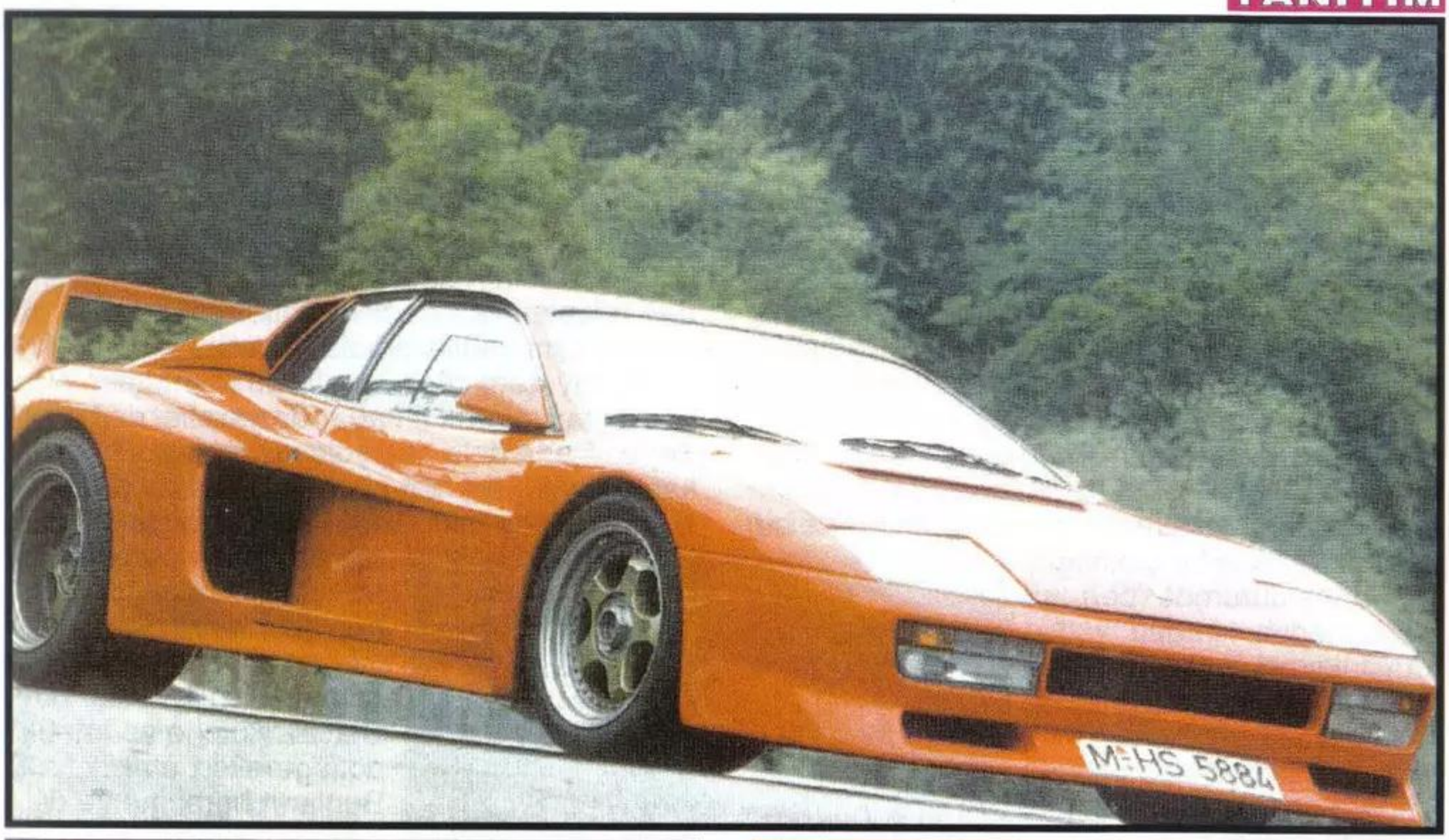
Seçmece Bunlar

Dünya'da barış yokmuş... Boşver, çevir kontağı Mahmut. İnsanlar açlıktan ölüyormuş... Na'apalım, tak vitese Hasan. AIDS almış başını yürümüş... Bize ne, bas gaza Kemal. Ekonomi göçüyormuş, Mark yine fırlamış... Ölek mi, solla şunu Nuri. Hükümet krizi yine başlayacmış. Umrumda mı, burdan sağa sap Kemalettin. Eğitim strandartları düşüyormuş... Biz mi okuyun dedik, benzin alalım Haydar. Çiftçiler açmış... Ot yesinler, süper koy ha oğlum MehmetAli. Öğrenciler parasız kalmışlar... Okumayıp çalışsınlar, lastiklerin havasını da kontrol et Cemal. Faturalar kapıya dayanmış... Para olunca öderiz, cantları parlattın mı ulan Kamil. Karı bizi terkedecekmiş... Cehenneme kadar yolu var. Olum debriyajı zorlama, yalama yapacan ha Ercüment. Ev sahibi dışarı atacakmış... Atabilirse atar, aç şu radyoyu Teoman. Bakkal veresiyeyi kesecekmiş... Aç kalsak ne olur yani, kapat şu tıngırtıyı, bir kaset tak Fırat. Olan ÖYS'de gümlemiş... Alim olacak hali yok ya, gazla ulan biraz be güzelim Kadir. Yaş 40 oldu hala sırtımızda bir don yok... Zaten havalarda sıcak, kışa düşünürüz, pencereyi azcık arala be olum Can. Maliye vergi için peşimizi düşmüş... Yakalarlarsa alırlar, yalama ettin be pencereyi Tarık. Dertler bini bulmuş, napak, elbet sonunda birşeyler olur, sonumuz hayır olsun yeter. Ben takarım bir yarış oyunu, piksellerin hızından, ekranın uçuşundan, rakiplerin kalleşliğinden, silahların patlayışından, turların çokluğundan, ondan bundan, yolun kıvrımlarından, finishin uzaklığından her türlü derdimi unuturum. Yarış oyunu demek, stres topu gibi birşey, adrenalin başlıyor kana damlamaya, her türlü bela, sorun unutuluyor. Ne zaman kendimi boğulmuş istesem, herbişeyi unutim desem takarım az gerçekçilikli b ir yarış oyunu, basar giderim buralardan. Ben öyle yapıyorum, Hasan, Mahmut, Cemal, Tarık, Nuri, MehmetAli de öyle yapsın. İyi geliyor.

Murat 'NoBrakes' ADANÇ

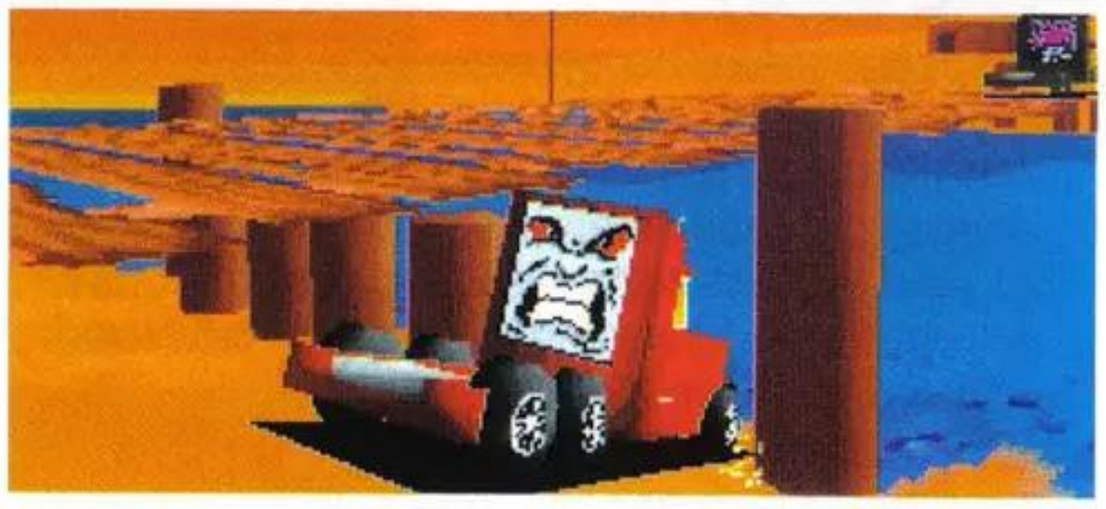
HI-OCTANE

Game-Show'da açıkladığımız ilk oyunlardan biridir diye mi, yoksa o zamanki dertlerimi (insanın her dönemde ayrı dertleri olmalı) en iyi unutturan oyunlardan biriydi diye mi bilinmez severim Hi-Octane'i. Daha PC bakiresiyken baştakı ucuz demosundan da etkilenmiş (şimdi daha zor etkileniyorum). Hi-Octane bu tür için standard olan bütün belli başlı şartlara sahip. Neymiş bu şartlar? Bakalım bakalım bakalım (zor laf). Bir kere bir tane araba yetmez. Nasıl olsa birini seçip hep onla oynayacaksınız ama olsun, bir araba mertliğe sığmaz. beş altı çeşit olacak, biri hızlı ama az zırhlı olacak, öbürü kocaman, çok silahlı olacak ama hantal olacak. Bol silahlı, hafif ve hızlı bir araba bu oyun türünde skandal demektir. Zinhar haram. Sonra pistlerin karakterleri olacak, biri az köşeli hızlı olacak, öbürü körün düğümü gibi karman çorman olacak, sonlara doğru birinin içinde de atlamalı zıplamalı bir yer olacak. Her iki üç tanesinin birinde de bir kestirme olacak. Kullanması, bulması da zor olacak. Bir de opsiyonel olarak silahlar olacak. Bir tane bulması kolay, bol mermili makinalı tüfek tipi bir şey, bir tane de zor bulunan füze tipi bir şey. İlla abartacam diyorsanız bir de kimsenin doğru dürüst kullamıyacağı mayın ekleyeceksiniz. İşte bu şartları alt alta yazarsanız ve elinizdeki oyun (Hi-Octane gibi) bu şartların her birine sahipse o zaman ideal stress atma yarış oyununa kavuştunuz demektir. Kalan tek sorun oyunun ne kadar hızlı çalışabildiği. Biliyorsunuz texture, mexture derken işler aldı yürüdü, artık her oyun alınmıyor. Daha doğrusu alınıyor da This Means War falan gibi sonra oynanmıyor. Hi-Octane orta halli 486'lar da bile (bu bile düştüğümüz zavallı durumu simgeliyor) orta detayla gayet iyi çalışıyor. Pentium'larda ise (sanki Pentium'um varmış imajı yaratıyorum) süper çalışıyor (-dur herhalde, olan birine sorun). Çok fazla aranmanıza gerek yok, bütün testleri geçen ve genel dizaynındaki kalitesini hemen belli eden Hi-Octane ister istemez alınmak durumunda olunan anti stress yarış oyunlardan biri (CD'si safsata, RIP'ini alın). En iyisi değil ama herkese yetecek kadar iyi.



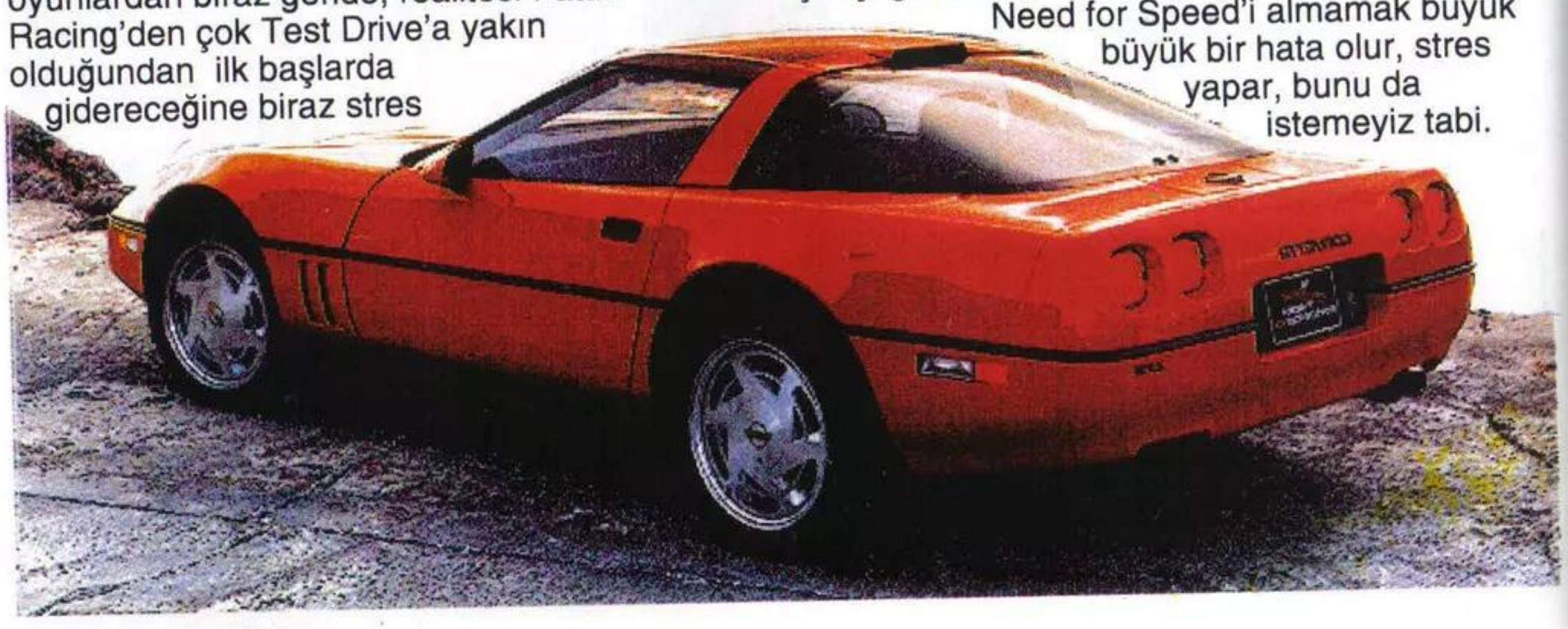
BIGRED

Bütün testleri geçebilen bir oyun da Big Red Racing. Domark'ın gençliğin yarış oyunu niyetine (herhalde yani) çıkardığı BigRed'de jipten helikoptere, bottan yük kamyonuna kadar bir dolu araç ve bu araçların yarışabileceği gariplikte bir dolu pist var. Karakter seçme, logo seçme gibi gereksiz (ama hoş) eklerden sonra yarışa başladığınızda içiniz bir hoş oluyor. Bu zamanda 486'da ful hızla çalışan bir oyun bulmak zor doğrusu. Ama nasıl olduysa BigRed'i programlayanlar bunu başarmışlar. Oyun satsın satmasın bence bunun sırrını bir dolu öküz ölüsü oyun çıkaran insanlarla paylaşmaları onların insanlık görevi. BigRed'i orta halli kılan şey pistlerin biraz, nasıl desem, rahat hazırlanmış olması. Yolun üstünde mi yoksa tamamen yanlış bir yerde mi olduğunuzu anlamak biraz zor oluyor. Bir de bu gençlik ayağına eklenen garip sesler, kötü espriler var. Bunlar neye yarar, niye yapılır bilemem. Oyuna birşey katmıyorlar, hatta biraz insanı sinir bile ediyorlar. Bu haliyle BigRed süper değil ama fakir adamın texture kaplı sinir düzeltici yarış oyunu olarak alınabilir. Daha hızlı bilgisayarları olanların zaten daha iyi tercih şansları var.



The NEED for SPEED

Hayatın acı kurallarından biri (ben sadece elçiyim, ne kızıyorsanız, bu kadar acı kural olması benim suçum mu?), elinizdeki malzeme çirkinse ne kadar allayıp pullayıp süsleseniz yine de çirkin kalacaktır. Öte yandan zaten güzel olan birşeyi biraz parlatsanız değeri iki kat artacaktır (ama her parlayan şey altın değildir, ama o başka acı kural). İşte Elektronic Arts bu kuralı çok fena bir şekilde kavramış durumda (ben söylemedim, kimden duydular acaba?). Zaten kaliteli harbi oyunlarını alıyorlar, CD'nin verdiği imkanlar birer database ve show'a çeviriyorlar. Bakınız NBA96, bakınız The Need for Speed. İnsan bu oyunları aldığında (oyun zaten otomatikman hoşunuza gidiyor, çünkü kaliteli) o Kamer'de yazan kalem bulmak kadar ender 'CD'ye verdiği paranın karşılığını almış olma' duygusunu yaşıyor. İşte bu duygu The Need for Speed çıkan bütün orta realite yarış oyunları arasında bir numara yapıyor. Kaza yaptığınızda arabanız hemen patlamıyor da, önce iki takla atıp patlıyor, lastikler yerde iz bırakıyor, her arabanın tarihçesini anlatan bir database ve bol açıdan seyredebileceğiniz videolar var. Bu kalite karşısında hayran olmamak elde değil. Tabi stres giderme açısından diğer oyunlardan biraz geride, realitesi Fatal Racing'den çok Test Drive'a yakın olduğundan ilk başlarda gidereceğine biraz stres yaratabilir (ya da benim ehliyetim yok diye bana zor geldi), ama sonra, işi bir kere kapınca dişli rakipleri ve orta halli pistleriyle uzun zaman oynayabileceğiniz bir oyun. Orta halli pistler diyorum çünkü grafikleri muhteşem olsa bile dizayn olarak o kadar da yaratıcı değiller. Tepeciklerle dolu dağ yolu ve sahilde, kayalıkların yanında geçen plaj yolu dışında diğerleri biraz tek düzeler. Ama öte yandan altınıza verilen arabalara bir bakın. Araba sapıklarının rüyalarını ıslatan her araba bu oyunda var. Ferrari, Diablo, Porche ve artı bir dolu gereksiz ufaklık. Bunların herbirine ya da topuna karşı birden yarışabiliyor olmanız ve iki player da oynayabilmeniz oyunun ömrünü uzatıyor. Bizim gibi aldığı oyuna en fazla 15 dakika şans tanıyacak kadar şımarmış (bir de buraya gelip oyun başına 100 Mark vermeyi deneyin) insanlar için uzun ömürlü bir yarış oyunu bulmak bayağı zor doğrusu. Şu anda piyasadaki en iyi basarım giderim tipi yarış oyunu olan The Need for Speed'i mutlaka almalısınız. Plus'ımı extra'sımı ne, o da yakında gelecekmiş (belki de şimdi gelmiştir) daha şimdiye kadar almadıysanız onu da bekleyebilirsiniz. Her tür bilgisayarda iyi kötü çalıştığına da göre (486'da hızı fena değil)The Need for Speed'i almamak büyük büyük bir hata olur, stres yapar, bunu da istemeyiz tabi.



FATAL RACING

Fatal Racing geldiği zaman ben de yavaş yavaş belamı arıyordum. Paraları bayılıp 486 almıştım ya, artık dergilerde, demolarda yıllardır gördüğüm her oyunu oynarım sanıyordum. Yeni oyun geldi dediklerinde texture'ları nasıl, hi-res oluyor mu diye ukela ukela soruyordum. Sonra Fatal Racing geldi, suratımdaki aptal gülümsemenin ortasına osmanlı tokadı gibi oturdu. Install ettim (insaf edip hi-res bile yapmadım ama bütün detayları açtım), çalıştırdım, önce crash etti, oyun durdu sandım. Zahmet edip yürümedi bile. Ekranı fındık boyuna küçültüm, gök, yer ve bilumum coğrafik texture'ları kapatınca anca biraz oynanabilir hale geldi. Ama onda bir ekran boyunda oynamayı manasız (ve gözler için bayağı yorucu) bulduğumdan Fatal Racing'i pas geçmek zorunda kaldım. Eee o zaman niye ötüyorsun diyebilirsiniz, haklısınız da, anlatıyorum çünkü benim aletimin yetersiz olması (ya ne tehlikeli laf bu, insanda kompleks bile yapar) Fatal Racing'in suçu değil. Ben çalıştıramadım (sonradan normal hızda oynama fırsatım oldu, dostlar sağolsun) ama Fatal Racing kaliteli bir oyun. Programcıların değil de bir dizayner'ın elinden çıktığı (çok önemli bir fark var arada) her halinden belli oluyor. Sayfa yapar gibi hazırlanmış ara ekranları, iyi süslenmiş arabaları, değişik planlı pistleri var. Birazcık uğraşarak kendinizi oyuna konu olan şampiyonaya bile kaptırabilirsiniz (bayağı vakit alıyor, dikkat edin). Yarış ekranındaki ekran düzeni bile oyunu 'güzel görünüşlü' yapabilmek için harcanmış bir çabayı gösteriyor. Yarışta takım arkadaşınıza mesaj gönderebilme gibi fazla iyi çalışmasa bile orijinal bir olanak da var. Karman çorman pistler ve rakiplerin az biraz akıllı olmaları ise çalıştırması başarsanız bile Fatal Racing'de başarılı olmayı biraz zor kılıyor. Bas git taktiği genelde bastılar gittiler, ben kaldım sonucunu doğuruyor. Ama az biraz çaba gösterip pistleri öğrenirseniz ve kontrolleri de tanırsanız şampiyonada (uyardım di mi?) yavaş yavaş bir yerlere gelmeye başarabilirsiniz ama arka arkaya iki 360 derecelik dönüşlü, bol uçurumlu pistlerde başarılı olmak her zaman dikkat istiyor. Bunun iyi tarafı da dikkat edecem diye iyice herşeyi unutuyorsunuz, stres redüksiyon imkanlarınız iyice artıyor (ben psikolojik bir yarışçıyım). Mesela diyelim çok kötü bir gün geçirdiniz, eve geldiniz, ay tesadüge bak Pentium'unuz varmış, yükleyin Fatal Racing'i (Pentium hızlı da yüklüyordur şimdi) yarım saat içinde kendinizi daha iyi hissederssiniz. Pentium'unuz yoksa belanızı aramayın, Fatal Racing bilinçaltına itilmiş kompleksleri su yüzüne çıkarır, yaranıza tuz ruhu basar, ciğerinizi dağlar.

beyond the

Warcraft 2'yi beğendiniz mi? Yabancı dergiler göklere çıkardı,kimisi 1.'si daha güzeldi dedi falan filan. Sonuçta bunun da datasını çıkardılar. Bu sefer oyun Dark Portal'ın ötesinde (bu kelimeyi çok düşündüm en uygunu bu galiba?) geçiyor. Yani? Evet, yeni bir background üzerinde oynuyorsunuz. Yalnız "bir" kelimesine dikkatinizi çekerim çünkü sadece "bir" tane yeni background var. Aferin yani Blizzard,hiç olmazsa 2 tane yapsaydın. Neyse, yeni adam,bina vs. var mı diye bakıyoruz? Yok! Eh! İyi yine aferin bizi pek güzel kazıkladın. Neyse en azından yeni NPC'ler (hani şu arada sırada çıkıp farklı renk ve grafiğe sahip olup ölünce görevi bitiren kişiler) ve yepisyeni 24 dene görev var. (12 Orc,12 Human) Şimdi ben size Covert Missions'ta yaptığım gibi 24 görevi de tek tek açıklamaya kalksam ne benim sabrım ne de derginin sayfaları yeter kaldı ki zaten bütün görevlerde hemen hemen aynı şeyleri yapıyorsunuz. Ben bunun yerine,yeni şeyler de olmadığı için size görevlerde yardımcı olacak tiyolar verip Expansion Cd hakkındaki bilgi birikimlerimi siz sayın okuyucularımla paylaşayım (way be!).

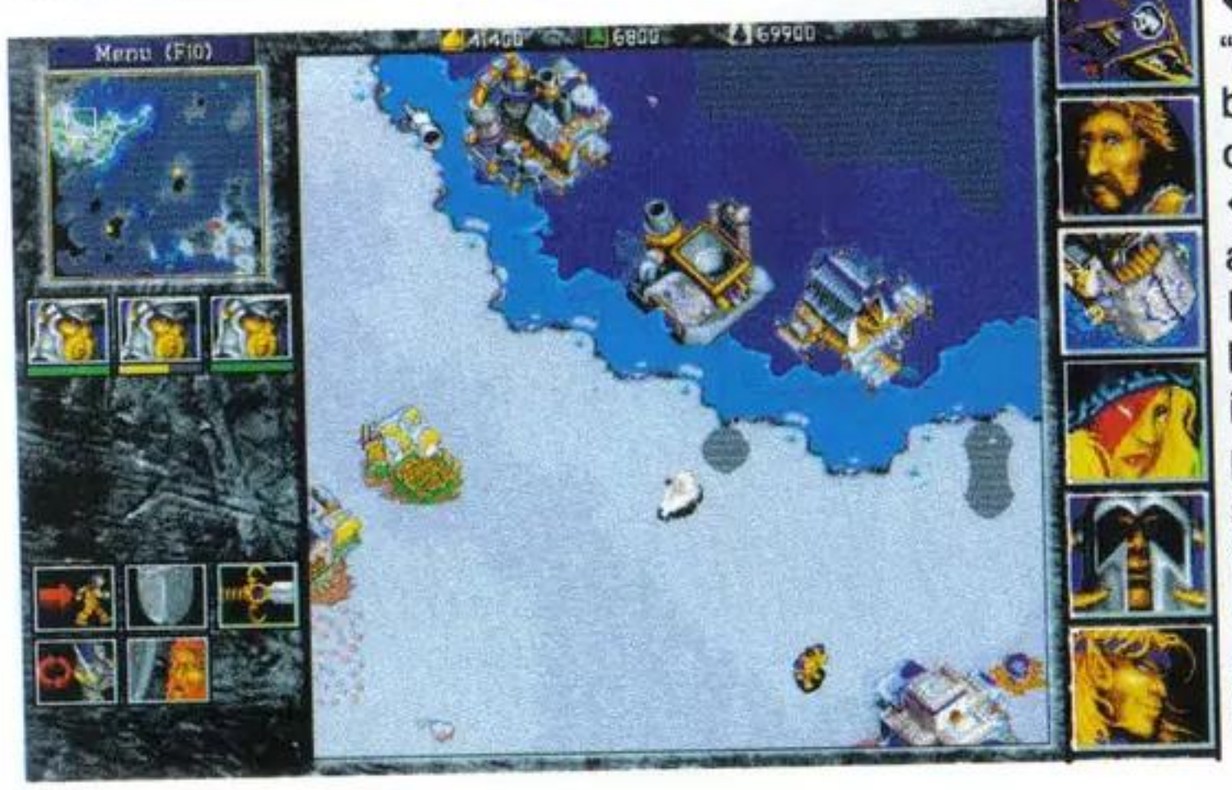
*İlk sorumuz doğal olarak "ben bunu cd'de mi yoksa diskette mi alayım?" olacaktır. Bak evladım,şincik senin bu Expansion cd'sini alabilmek için War 2 cd'sine sahip olman gerekiyor. Ex. cd'sinde oyunun motoru yok. Şimdi "Bu oyunu cd'de almak bana ne kazandıracak?" sorusu aklınıza gelecektir. Olabilir,herkesin "başına" gelebilir (Soru akla gelir. Akıl baştadır. Tabii sizin aklınız başka yerinizdeyse bilemem). Bu cevapla 2 sorunu halletmiş olacağım. Pek sayın Murat Adanç bey , köşesinde War 2 cd'siyle disketinin arasındaki tek farkın başındaki rendır demo olduğunu yazmıştı. Yanlış efendim , War 2 cd'sinde 50MB. rendır demo, Cd-audio müzikler (isteyene Midi) var ve görevler "sesli" olarak okunuyor (Orc ve Human ayrı sesle). Tabii demolar 4 bölümde bir yani ACT geçince çıktığı için gözden kaçmış olması muhtemeldir. Toplam 9 tane demo var. Expansion cd'sine gelince yeni demolar ve görevlerin okunması yine var. Ama ben yeni cd-audio'lar olduğundan emin değilim. Diskette yeni müzikler (midi) yoktu. Yani cd'yi yeni demolar ve konuşmalar için almış olacaksınız. Karar sizin. War2 cd'si varsa bir düşünün. Yoksa aşağıdaki seçenek:

◆Cd-rom'unuz var mı? Yoksa 14 disketlik versiyondan uzak durun. DRIVER görmek istiyor (CD DEĞİL!). Cd driver'ı olmayanlar War2'nin 23 disketlik versiyonunu bulup üstüne mission upgrade disklerini alacaklar (Cd-rom driver alın daha karlı çıkarsınız). Ama bildiğiniz gibi her oyunun bin tane cd-rip'i çıkıyor (C&C gibi). Ama bence siz yine de cd-rom alın (6x). Çünkü bu 14 disketlik versiyonda War2'nin GÖREVLERİ de var! Eğer War2'yi oynamadıysanız 48 görev sizi bekliyor!!!

◆Son olarak 14 disketlik cd-rip'in harita editörünün "Beyond the dark portal" desteği yok. Yani yeni background ve NPC'leri kullanamıyorsunuz. Herhalde cd'sinde vardır.

◆Cidden son! Diskette ve cd'de yeni pud'lar var! Bu arada pud harita demek oluyor. War2'de 8 tane vardı. Expansion'da istemeyeceğiniz kadar çok sayıda pud bulabilirsiniz. Üstelik multi player ve tek kişilik oyunlar için ayrı ayrı yapılmış. Bu arada strange dizinindeki pud'ları mutlaka görün. Bunları oynamak için sırasıyla single game, custom game ve select scenario ikonlarını click ediverin.

◆Bu sorunları hallettikten sonra başarının sırlarını açıklayabilirim. Bu arada unit ve binaların açıklaması Şubat'96 Game Show'da yayınlandı (Eski sayıları alın,



dark portal

abone olun, bu dergiyi alın ve de aldırın).

◆Öncelikle Ex.'ın normal War2'den daha zor olduğunu göreceksiniz. Tabii bunun sebebi Cover Missions'ta olduğu gibi düşmanın daha akıllı olması değil. Bence Blizzard oyunu SVGA yapmak yerine yapay zeka üzerinde uğraşsaydı daha güzel bir oyun olabilirdi. Neyse,zorluğu sebebi iki tarafında bütün bina ve birliklere sahip olması. Yani size ikide bir dragon falan gönderiyor. Neyse görevlerde işinize yarayacak bilgiler:

◆Dragon demiştim di mi? Dragonlar sizi epey zorlayacak. Bunlardan korunmanın en iyi yolu Elven Archer'lar. Her üssünüzde en az 5 tane olmalı. Dikkat edin,her üssünüz diyorum çünkü dragon'un nereye saldıracağı belli olmuyor. 5 tane archer ve 2 tane paladdin desteğiyle (yaralı archer'ları iyileştirmek için) dragon'lardan korunabilirsiniz. Bu arada archer'larınızı upgrade etmeyi unutmayın. Ayrıca her saldırı birliğinizde yine 5 tane archer olmalı yoksa özenle hazırladığınız bir saldırı birliği yok olabilir.

◆Büyücülerinizden yararlanmasını bilin. Aslında Death Knight'lar bayağı tehlikelidir. Zaten bilgisayar fazla üretmiyor. Death Coil büyüsüyle 2 kişiyi öldürüp enerjisini alabiliyorlar. Orc'larda decay ve human'larda blizzard büyülerini koruma kulelerini yıkmak için kullanın. Uzaktan yapılan bir büyü olduğu için büyücünüz zarar görmez. Eğer 2 iki büyücü kullanırsanız daha yararlı olur. Hero'larınız (NPC) kesinlikle saldırı birliklerinize koymayın. Düşmanın tek büyüsü ölmelerine sebep olabilir. Saldırı birliklerinizde en az 3 tane büyücü olsun. Polly morph ya da death coil büyüleriyle düşmanın en güçlü adamlarını yok edebilirsiniz.

◆Birde oyunda en fazla 9 adam hareket ettirme sorunu var. Çözüm basit , diyelim 18 kişilik bir birliğiniz var. Bunların 9'unu seçip bu grup dışında kalan bir unit'in üstüne sağ tuşla click edin. Şimdi diğer grubu seçip hareket ettiğirin. Diğer birliğin takip ettiğini göreceksiniz. Bu yöntemle daha fazla birliği hareket ettirebilirsiniz. Ama ne yazık ki sadece hareket, saldırı için ayrıca seçmeniz gerekiyor.

◆Adamlarınıza özellikle Paladdin'lerinize hakim olmaya çalışın. Düşman üssüne saldırdığınızda koruma kulelerinden temizlediğiniz yerlerde savaşın. Düşman sizi kulelerine çekmeye çalışacaktır. Siz savaşırken büyücüleriniz koruma kulelerini yok etsin. Savaş için en uygun adamınız Paladdin'lerdir. Bu arada iskelet savaşçıların gücü arttırılmış. İlk oyunda bu kadar güçlü değillerdi. Death Knight'larınızla çok büyük bir avantaj sağlıyabilirsiniz.

◆Biraz da görevlerden bahsedeyim. Çoğu görevde size bir (birkaç) hero veriliyor. Bunları iyi koruyun ve hep üssünüzde tutun. Tabii bu olay göreve göre değişiyor. Görev başındaki yazıları anlamıyorsanız options'ta Scenario Objectives seçeneğinden görevinizi öğrenin. Olmazsa sözlükten bakın ama mutlaka anlayın. Yoksa bütün düşmanları boşu boşuna yok etmiş olabilirsiniz. Bazı bölümlerde birilerini kurtarmanız gerekiyor. Bunu yapmazsanız yine görev bitmez. Bütün haritayı açmakta yarar var. Ayrıca son bölümde (human) Dark Portal'ı yok etmek için hero'nuzu kullanmanız gerekiyor. Unutmadan sondan bir önceki bölümde düşman birliklerini yönetiyorsunuz. Size saldırmayana sizde saldırmayın! Evet benim söyleyeceklerim bu kadar. Sonuçta War2'ye doymadıysanız bir bakın. Yok eğer War2'yi zor bitirdiyseniz buna sakın yaklaşmayın çünkü aynı şeyler. Sadece background ve görevler değişik. Bence C&C covert missions'ı alın. Daha karlı çıkarsınız. İyi günler efendim.....

☒Efe '-turtle-' Mumoğlu

Engin Abla'yla Mert'in bütün istedikleri başbaşa kalıp birbirlerini daha yakından tanıyabilmekti(!)

Ama Engin Abla'nın eski iş arkadaşları (!) onun bu normale dönüp temiz bir hayata başlama isteğini hiç hoş karşılamadılar.

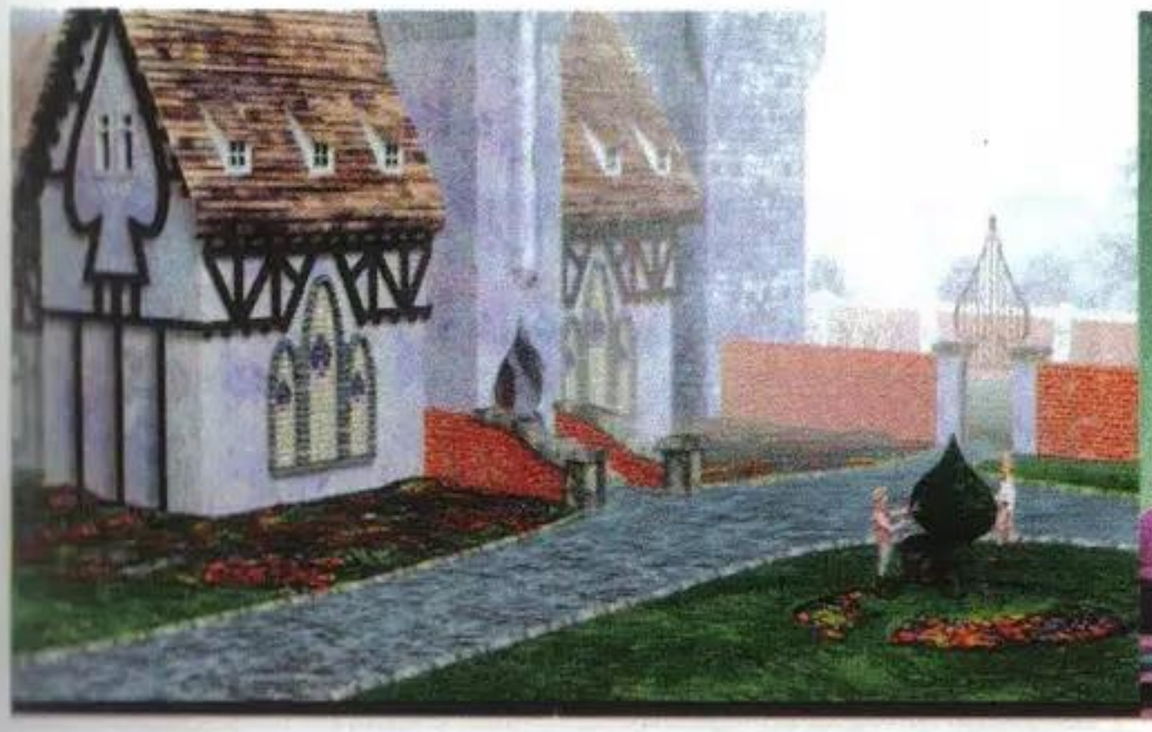
Mert, Engin Abla'nın tadına bakma hayalleri kurarken Uzak Doğu kültürünü yakından inceledi..

Genç aşıklar kaderin acı bir oyunuyla kendilerini Hong Kong'da iki yanyana odada çalışırken buldular.

Ulan, iki dakika dükkanı boş bıraktık hemen ortalığı dağıtmışınız be... Bütün yaptığınız pislikleri düzeltmeye geldim. Kızım Engin, Serkan'la uğraşma bakiyim. Onu kitlesi ile yalnız bırak. Kitlesi ona dersini verecektir sen merak etme. Serkan sen de çek elini Engin Abla'nın göğsünden...Allah Allah. Emin sen de merak etme abicim yaa. Bırak dergi batarsa batsın. Sağlığından daha mı önemli be koçum. Karşılarız zararı bi şekilde. Muhammed sende iyice dağıtmışsın artık haa. Herif arka sayfayı kendi cumhuriyeti ilan etmiş. Ulan anlasam yazdıklarından kızıcam da kızamıyorum. Zaten geçen ay hapsi boyluyorduk. Mac ! Güzel çocuğum. Sende kasma artık. Ne derdin varsa onu da hallederim. Yeter ki *dostlar sağolsun*, yeter ki muhabbet olsun, yeter ki *canlar bir olsun*, yeter ki *ölene kadar dostluklar olsun*, yeter ki *karı milleti aramızı bozmasın*, yeter ki *(gidenler gitti) kalanlar sağolsun*, yeter ki *muhabbet olsun, hoş sohbet olsun be canlar...*
Unutmadan sizlere bu ay ki oyunumu tanıtayım. Araştırmalarıma göre 1996 yılının en iyi adventure oyunlarından biri seçilmiş bu oyun. Digitize grafikler ve render grafikler ayrı bir renk katmış oyuna. Haydi başlıyak. Bismillah...
Oyun Ripley'in Odditoriumundaki ofisinde başlıyor. Feng -Soi'yi kobradan kurtarmak için yerdeki snake-handling stick i alın ve yılana kullanın. Odditoriumu tamamen gezin ve her yeri inceleyin. Sıkılacağınızı hiç sanmıyorum çünkü her yer ilginç olaylarla dolu ve tamamen gerçek. "Saipley's Believe it or not" diye bir dizi vardı bir zamanlar. Bu diziyi seyredenler oyuna biraz daha aşina başlayabilirler. Mei Chen ve Feng Soi ile konuştuktan sonra Baron'dan gelen mektubu okuyun ve yola çıkın. Barona bir radiogram gönderin ve Peipeng'e yani Çin'e gitmek için bilet alın.
Peipeng: Mei Chen ile konuşun. Çin Yuan'ı yani parası almadan bir yere gitmeyin. Dışarı çıktığınızda "Hall Of Classics"in önünde duran bir adam göreceksiniz fakat kel lavuk sizi "pass"iniz olmadan içeri sokmaz. Yolda 3 kişi vardır. Dilenci genç bir adam, kuşlara yem atan bir kadın ve bir polis. Blacksmith'in dükkanın arkasına geçin. Dilenci de sizi takip edecektir. Dilencinin almanıza izin vermediği şeyleri almayın aksi taktirde vurulursunuz. Soarge wheel'i gördüğünüzde almaya çalışın. Fakat devirip bir şeyleri dökersiniz. Döktükleriniz 7 wooden spokes dur. Dilencinin yanında yerde stone amulet görmeniz lazım. Biraz yuan verirseniz herif yumuşar ve size amulet'i verir. Şimdi kuşcu kadına gidin. Kadının yemlik olarak kullandığı bir asker miğferidir. Elinizde bulunan 2. Dünya şavaşından kalma fotoyu kadına verin ve miğferi alın. Miğferide götürün Blcksmith'in dükkanının ön kapısının üzerine bırakın. Dilenci zıplayarak onu almaya çalşırken size dükkanın arkasına geçin ve 7 wooden spokesları toplayın. Daha sonra bu ekrandan çıkın ve hemen sağdaki duvara bu spokesları yerleştirin. İşte sonunda Hall... girdiniz. Mei Chen karısıda yanınıza gelir artık. Onunla konuşun ve bütün tabletleri inceleyin. Sağdaki tabletin altında Silver butterfly'ı görmüş olmanız lazım. Onu alın. Her yeri inceledikten sonra rahibin (Sondaki) yanındaki davul tokmağını yani mallet'ı alın ve gongu çalın. Bir rahip size doğru gelir ve oyun boyunca sürecek insanı çıldırtan muhabbetlerden birisine daha başlayın.
Rahip ile konuşurken ukalaca cevaplar vermeyin. Sahibi olduğu bu yeri övün. OK? Konuşma bitince buradan çıkın ve Peiping'e ilk geldiğiniz yere gidin. Mei Chen'de oyun sonuna kadar sizden ayrılır. Amuleti ve butterfly'ı Feng Soi'ye gönderin. Pomeriana - Danzig için bilet alın.

THE RIDDLE OF MASTER LU

Pomeriana - Danzig: Mark almadan bir şey yapmayın. Ofisten çıkın ve otomatik olarak Maça Ası Şatosuna gelin. Ace of Spades. Bahçıvan Wolf abi ile konuşun ve ona elinizde baronun size göndermiş olduğu mektuptan bahsedin. Bunu yapmadan sakın para vermeyin. Baron sizi mezarlığa götürdüğünde etrafı inceleyin. Merdiveni almayın. Şatoya geri dönün ve Baronun oğlu Alber ile konuşun. İğrenmeyin sakın. Oturma odasındaki konuşma bitince ve Albert gidince, yerleri inceleyin ve koltuğun altında eski bir Mark bulun. Şimdi sırada bilardo odası var. Gidin ve hemen kırmızı topu alın masadan. Writing desk'i ve içindeki gözü açın. Size olan mesajı ve anahtarları alın. Mesajı okuyun. Games Cabinete g,d,n ve kilitle açın. İçinde bir göz daha olacaktır. Onuda açın. Gördüğünüz kartlarda maça asının eksik olduğunu farkedeceksiniz ve Saipley bunun gizli laboratuvara giriş şifresi olduğunu anlar. Hemen duvarlarda maça ası arar fakat her yer maça ası doludur. Sağdaki tablonun hemen solundaki bir maça ası vardır ki hepsinden farklıdır. Buna basarsanız tablo açılır. Baronun smoking cubicle ını açın. Bir sigara alın. Cabinetin arkasındaki kapağı açın. 2 adet delik görebilmeniz lazım. Yuvarlak olandan bilardo topunu atın. Burayı açtığınız düğmelerden siyah olanına basın ve tabloyu kapatın. Bilardo masasına geri döndüğünüzde bir değişiklik hissedecksiniz. Use yaptığınızda ise bilardo masası kayar ve işte gizli geçit.
Soaboratuvar: Amanin booo, burası çok zor beee. Neyse karıştırmadan anlatak bakalım. Bütün aletlerin yerini bir öğrenin sonra soldaki çekmeceyi açın ve "garden hose, pump grips, rubber plug, surgical tubing"i alın. Pump girps'leri pump'a kullanın.Surgical tube'ü air nozzle'lara kullanın. Airnozzle'ları bulmakta zorlanabilirsiniz fakat ben tarif edersem belki kolay olur. Masanın hemen üstünde ve sağda. Faucet handle'ı air valve'ı kullanın. Soever key'i table pivat'a kullanın. Periodic table'ı jar'a kullanın. Ve sonra air valfi kapatın. Pump'ı kullanın. Air valfi açın. Emerald'ı alın. Birinci kısım tamamdır herhalde. Aslında bu işleri mantıkla halletmek lazım. Anlattığım kadarı ile yapılan iş, pompa ile hava basmak ve emeraldı döndürerek kavanozdan çıkartmak.
Neyse, şimdi: Kullandığınız bütün parçaları sökün .Emeral'dan cork'u ayırın. Emeraldı glass jarın üzerindeki iron supprtu gevşetmek için kullanın. Glass jarı alın. Pump rodu lever key'e kullanın. Soever key'i wall bracket'a kullanın. Cork'u, rubber plug'ı, pump grips'i glass jar üzerinde kullanın. Glass jar'ı lever key'e koyun. Faucet pipe ile hose'yi birleştirin. Bunu glass jar ile kullanın. Surgucal tubing'i hose ile kullanın. Tubing'i soldaki faucet stem ile kullanın. Faucet stemin üzerine handle'ı koyun ve suyu açın. Baronun mektubunu okuyun. İğrenç bir olay değil mi? Emeraldı mikroskopun altına koyun. "Ti" ve "Xe" laflarını görmeniz lazım. Yani birleşince exit olur. Periodic tablodan Ti ve Xe nin değerlerine bakın. 22 ve 54 olmalı. Çıkış için kod ise bunların tersi olan 4522 dir. Haydi güle güle. Dr. Menendez den gelen mektubu okursanız görürsünüz ki mezarlıkta bir anahtar saklı. Mezarda asılı bir zil görmelisiniz. Wolf'a gidin ve bunun hakkında konuşun. Parasız olmasın tabii. Muhabbetlerden sonra ve Wolf'da size inanmış ise sizi yalnız bırakır ve gider. Merdiveni mezara yerleştirin. Merdivene tırmanın ve sol taraftaki kısmı açın. Zilin nasıl çalıştığına ve yaya falan bir bakın. Castle'dan çıkın ve istasyona gelin. Orası istasyon mudur nedir bilemem ama ben istasyon diyeceğim. Feng - Soi'ye 50.000.000 markı ve pulu gönderin. NewYork'a da bir bilet alın.
Odditorum: Oditiorumda Feng Soi'nin kaplumbağasına bakın ve alın. Kaplumbağanın akaryumunun altındaki çekmeceyi açın ve kaplumbağa ile ilgili herşeyi alın. Şimdi Baronun mezarına geri gidin.
Baronun Mezarı: Merdiven gitmiş. Gidin bir Wolf ile konuşun belki size kullandığı aleti ve çıktığı tabure benzeri olayı verir. Vermezse hemen şatonun ön kısmına gidin ve daha sonra Wolf'un yanına giderek oradaki çalıların iğrenç bir durumda olduğunu anlatın. Gidince aletlerini alın ve mezara yine tırmanın. Kaplumbağa treatlerini mezara yerleştirin ve kaplumbağayı da arkasından salarak olayı bitirin, gerisi otomatik olarak gelişir zaten. İstasyona gidin ve Peru'ya bir bilet alın.
Peru: İstasyonda etrafı inceleyin, saate falan bakın ve Peru parası alarak kayıp şehir Mocha Moche'ye bilet alın.
Soog and rope köprüsünü kullanarak şehre girin. Örümcek heykeline bakın. Orada duvarla uğraşan adamla konuşun. Bu kişi Emilio Menendezdir. Küreğine ve merdivenine ihtiyacımız var. Ne isterse verin ne de olsa adam birazdan ölecek. Aşağı düşünce eşyalarını alın. Adamın uğraştığı duvara bakın ve wheeled toy'u alın. Sağa ilerleyin ve stele'i bulun. Maymun resmini farkedin. İlk merdivenleri tırmanın, yukarı bakın ve iskelet şeklini görün. Hemen yukarısında ise gizli niche'i farkedin. Terasa çıkın ve soldan gözlem yerine ilerleyin. Gözlem odasına girdiğinizde başsız bir iskelet figürü farkedeceksiniz ve bunu demin gördüğünüz iskelet ile bağdaştırın.



Kulenin kenar duvarlarında vinelar görmelisiniz. Yeşil ve kahverengilerden alın. Basamakları tırmanın ve bakır plakaya bakın. Plakayı oynatamazsınız fakat oynatmanız gerekli. Kulenin en tepesine tırmanın ve altar postuna bakın. Köprüye geri dönün, ve 2 vine'ı bağlayın. Bunu ise örümcek heykeline bağlayın ve vine'ları kullanın. Köprüyü geçin. Ağaçtaki vine'ları çapa gibi kullanmak için üzerlerine use yapın. Coiled vine'lı bir ikon çıkar. Bunu örümcek heykelinin karşısına geçmek için kullanın.Tekrar karşıya geçin ve vineları heykele bağlayın. Vinelar şimdi double olmalı. Boğazı tekrar geçin ve ipi ağaçtan dikkatlice sökün. Kulenin tepesine geri gidin. Menendezden aldığınız merdiveni ip ile bağlayın ve ipten sarkın. İskelete bakın ve crystal iskeleti alın. Merdiveni ve ipi tekrar alın. Gözlem odasına girin ve iskeleti jade iskeletin üzerine koyun. Oda karanlık olduğu için ışık lazımdır. Jade skeletonın durduğu yerin hemen üstünde delikler vardır. Bunu kürek ile oynarsanız tavan açılır. Terasa çıkın. Shrunken head'i, oyuncağı ve kristal iskeleti Feng - Soi'ye postalayın ve Easter island'a bir bilet alın.

Easter island: Dr. Twelvetrees ile sizi plajdaki yaşlı kadına götürene kadar konuşun. Yaşlı kadın ile konuşun. Etrafı inceleyin ve wooden log ile puffin alın. Taş kafaya geri dönün. Gözünü almaya çalışın. Çok sıcaktır aman dikkat. Kazı alanına geri dönün ve Sleeve'i alın. Buradan hemen ayrılmayın. Kazı alanında bulacağınız pole'u ve notuda alın. Wooden Shed'ide bir check edin ve bakın bakalım bir şey var mı? Shed'den pull'cord'u alın. Sleeve'i kullanarak heykelin gözünü yani diski çıkartın. Geri dönün. Watching God heykelini doğrultmak için 2 adet nesneye ihtiyacınız var. Wooden log ve pole'u kullanın. Pole'u wooden log'a destek yapmak için kullanın. Kadına diski verin. Kayıp gözün yerine puffini koyun. Yutacak mı? Yutmazsa sorun yok. Soimadaki istasyona dönün. Wooden puffin'i adama verin. Feng- Soi'ye göndersin. Onunda size bir clock vermesi lazım. Easter island'a geri dönün ve kadına bu coral clock facing'i verin. Buluşunuzu Dr.a anlatın. Onunla beraber otomatik olarak plaja döneceksiniz. Yapmanız gereken ise stick/shell map ve whale bones. Çakmağını düşürünce hemen alın. Haritanın ortasındaki kayaları bulmanız lazım. Deniz yıldızı, köpekbalığı dişi gibi işaretler aynen bazı stone headlerde de bulunur. Kayaların yerini tesbit etmek için bunları kullanınız. Kırmızı bir taş ile daha ufak gri bir kaya ile karşılaştığınızda ufak kayayı itmeye çalışın. İtemezsiniz. Plaja geri dönün pull cordu, whale bone'u kullanarak takmaya çalışın. Whale bone'u denizden su ile doldurun. Clayin üzerindeki su ile kullanın (Gri kayanın önünde duran su). Kayayı itin. Tableti alın.
Kötü çocuklarla karşılaşma zamanı şimdi. Shed'e kapıdan değil pencereden girin. Spark plug'ı alın. Spark plug'ı gas tankı gevşetmek için kullanın. Soighter'ı gas tankının altına koyun. Tuzak hazır. Whale bone'u çalarak dikkatlerini çekin. Ve hemen pencereden kaçın.
İstasyonda whalebone'u ve stick and shell map'i Feng-Soi'ye gönderin. Sikkim'e bilet alın.

Sikkim: İstasyonda pamphletin bir kopyasını alın. Çıkın ve tapınağa gizli yoldan gidin. Kapıdaki adamla konuşun. Adamın yüzüğüne dikkat. Bu yüzüğe benzer bir kağıdı Baronun sigarasından bulabilirsiniz. Bunu çıkarıp adama verin. İçeri girmeden adamla tekrar konuşun. İçeride sizi bir bulmaca bekliyor. Çözümü ise şu: 5 adet prayer'ın doğru bir şekilde düzenlenmsi lazım . Doğru sıra ise (4, (6, (9, (12, (15.
Şimdi karşımızda güzel ve mantık dolu bir bulmaca daha var. Mantığı biraz uzun ve bulma zevkinide size bırakıyorum. Fakat çözüm için monkların ne için çalıştıklarını bilmek lazım. Her biri prayer wheel'a ihtiyaçları var. Prayer Wheeli kitap gibi düşünün. Kimin çok ihtiyacı varsa o öğrenci demektir.
Monkların özellikleri aşağıdaki gibidir.
Monk4: Prayer of Insight'ı biliyor, Serenity Prayer Wheel'I var, Wisdom Prayer Wheeline ihtiyacı var.
Monk6: Prayer of Wisdom'ı biliyor, Peace Prayer Wheel'I var, Serenity Prayer Wheeline ihtiyacı var.
Monk9: Prayer of Truth'ı biliyor, Insight Prayer Wheel'I var, Peace Prayer Wheeline ihtiyacı var.
Monk12: Prayer of Peace'i biliyor, Truth Prayer Wheel'I var, Insight Prayer Wheeline ihtiyacı var.
Monk15: Prayer of Serenityt'I biliyor, Wisdom Prayer Wheel'I var,Truth Prayer Wheeline ihtiyacı var.
Bütün herşey doğru yerine konunca Monk 9 ile konuşun. O en uzun kalandır ve size gizli kapıyı açar. Ve sizi biz olmasak çıkmanız imkansız bir labirent bekler. Hemen SAVE yapın oyununuzu.
Size şimdi labirentin çözümünü vermeye çalışıcam. Bunun için şu bilgilere ihtiyacınız var. Sa: Ekranın sağındaki kapı, So: Ekranın solundaki kapı, Yu: Ekranın tepesindeki yani karşınızdaki kapı, Aş: Ekranın altındaki kapı.
Aş Sa Aş Aş So Aş Aş So Aş Sa Sa Yu Yu Sa Aş Aş Sa Yu Yu Sa Sa Yu So So Yu So Yu Yu So Yu Sa Yu So Yu So Aş So Yu Yu Sa Sa Sa Sa Aş Aş Sa Sa Sa Sa Aş Aş Aş Aş Aş Aş So Yu Yu So So Yu So (ÇIKIŞ)
İpi çekince kurtulursunuz. Ve işte peipingching fenglibruşe'li.....sıkıldım bitsin artık bu oyun.....
Peiping: Mei Cheni kurtarmak için önce Master Lu'nun yerinden çıkıp gong'u ve malletı alın ve geri gelin. Gong'u brazierin üzerine koyun. Taş tabletlerden ilkini itin ve domino muhabbetini seyredin. Tabletin altındaki gazeteyi kurtarmak için mallet'ı kullanın. Chacoal'ı alın ve journal'a kullanın.

Shih Huang-Di'nin Mezarı: Bu bölümde az da olsa sürünün bakalım. Korkmayın oyunun bitimine az kaldı diye sizleri biraz uğraştıracağım ama çözümü yinede yazacağım. Çiftçi ile muhabbetinizin sonu rüşvet ile bitecek. Daha sonra karşınıza bir kapı çıkacak. Kürek ile (çiftçiden aldığınız) heykelin bütün kolu çıkana kadar kazın. Eli çekin ve büyük bir çukur açın. Çiftçiye geri gidin ve lamba yani lantern isteyin. Fakat size yalnız bir kibrit verir. Olsun bunada şükür. Geri gidin ve kibriti delikle kullanın. Mei Chen ile içeri girdiniz. 5 dar koridorla karşılaşırsınız. 4. Koridora gidin ve 5. mavi askeri kullanın sonra 5. Koridora gidin ve 1. kırmızı askeri kullanın. 5. koridorda wooden beam'i alın. 2. koridordan arabayı öbür odaya itin.
İkinci kapıyı açmak için düşen wooden post'u alın ve girişteki heykellerden shieldları alın. Ve arabayı itmeye devam edin. Kuang'ın cesedine dikkat. Cesedin yanındaki duvardan crank'ı alın. Ve slot'a kullanın. Crankın altındaki wooden postu kullanarak kapıyı açık tutun. Post'u ve crank'ı alın. Köprüye gelmiş olmanız lazım artık. Köprünün bir ucundaki deliğe dikkat edin. Shovel'ı buna yani deliğe kullanın. Küreği, köprünün önünüzdeki yer ile aynı seviyeye gelene kadar çevirin. Mei Ching ile konuşarak bir karara varın. Eğer ölürseniz değişik bir karar alın. Crankı ona verin ve kullanmasını söyleyin. Küreği alın ve köprüyü yine döndürün. Peki bunları yaptık, mezara nasıl gireceğiz derseniz... Kendinizi mercury lake den korumalısınız. Elinizde işe yarar ne var...
İşte bu kadar. Acaip yoruldum ulan be. Millet pazar gününde denize gider biz burada... Oğlum Emin abi lütfen bana bir daha adventure verme... Öptüm abilerin ağbisi canım abim. Dostum !!!

Timur Çataklı

FIRMA: SANCUTARY (ADVENTURE)
1 CD - 25MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA
Minimum PC 486
KARAR: %93

KAMER'i

henüz tanımıyorsanız tek yapmanız gereken bize bir telefon açmak. Size sunabileceğimiz hizmetleri böylece öğrenebilirsiniz.

KAMER'e

gelmeye karar verdiğinizde her gün hizmetinizdeyiz. İşinin ehli arkadaşlarımız size her zaman yardımcı olacaktır.

KAMER'de

sayısız ürünü en hesaplı fiyatlarla alabilirsiniz. Upgrade etmeden önce birkez de bize uğrayın, fiyat farkımızı görün.

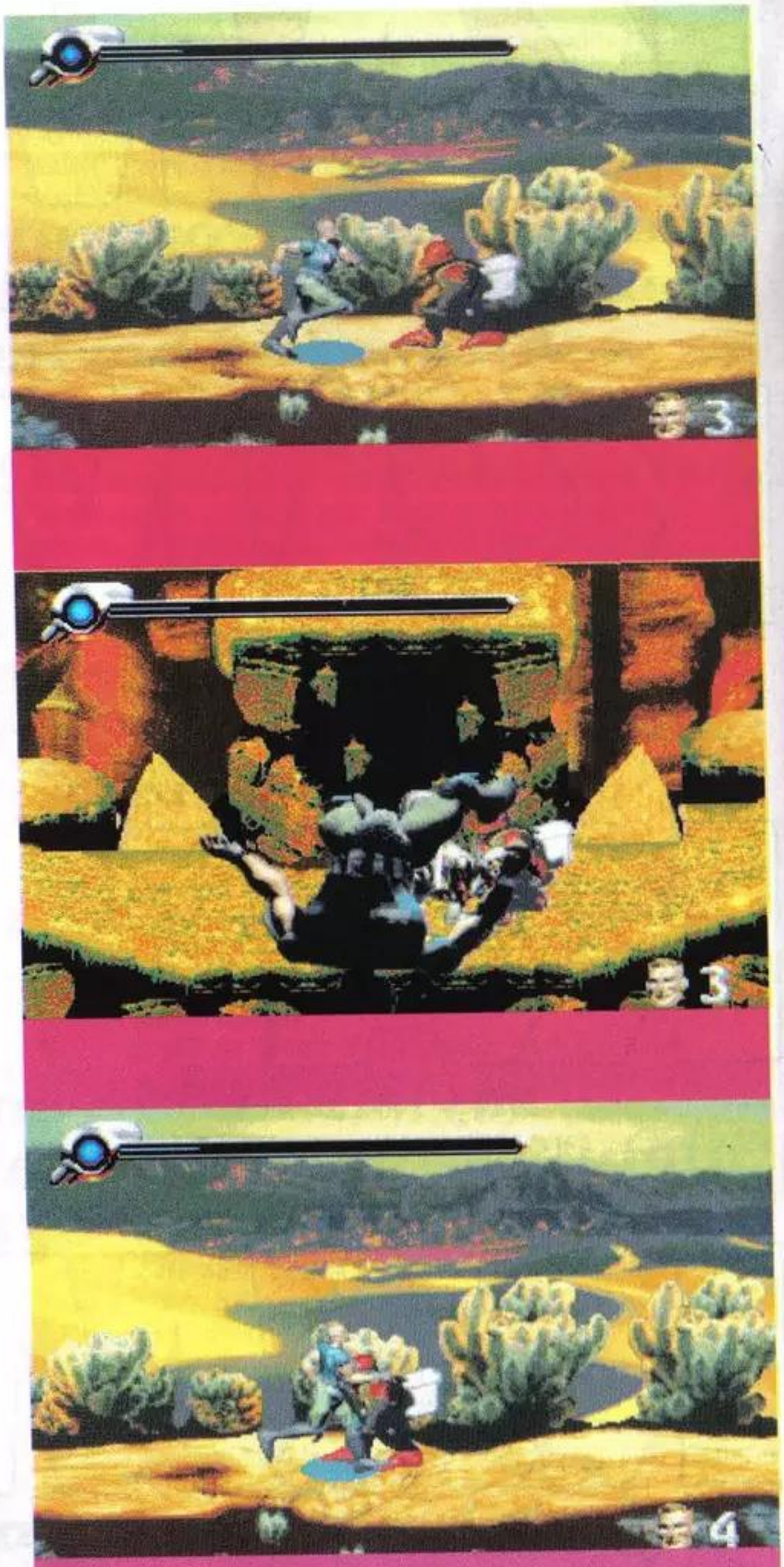
KAMER'den

alışveriş ettiğinizde sadece karlı çıkmayacaksanız, aynı zamanda her konuda size yardımcı olacak bir dost kazanacaksınız!

KAMER BİLGİSAYAR

İHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLU SOK. AKEL HAN NO:2/5
80690 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
TEL: (212) 2600225 - 2603776 FAX: (212) 2590791

Tesadüfün bu kadarına da tesadüfün iğne deliği denir. Şimdi ne tesadüfü diyebilirsiniz. Hakkınız var. Benim görevim ise sizi aydınlatmak, yaşamınıza ışık tutmak. Size hikayemi anlatmak için sizi bundan tam 12 ay öncesine götürmek istiyorum(kamera, ekşınnnn!!!):
Bir zamanlar kendi halinde bir bilgisayar oyuncusu olan, genç ve de gururlu bir çocuk vardı. Onun için bilgisayar oyunları bir tutkuydu. İşte bu çocuk birkaç yıldır bir bilgisayarcıya gidiyordu. Adı Kamer Bilgisayar' dı. Burada ortam sıcak, insanlar iyi kalpliydi. Buraya sıkça gelmeye başlamıştı çünkü GAME-SHOW isminde kendi halinde bir oyun dergisinde o da yazı yazmak istiyordu. Kader çok geçmeden kanlı pençesiyle onun Engin Abla vasıtasıyla(E. Abla= Kompela) Mert Topçu ile tanışmasını sağlamıştı. Biraz Mert Topçu ile konuştu. Bu kişi o zamanlar GAME-SHOW dergisinin başından ayrılmayan iki kurucusundan biriydi. Yazar olma isteğini Mert ağabeyine açtı. O da "Hey evlat, bu konuda sana güvenebilir miyim bilmiyorum? Ya yazıları vaktinde getiremezsen, hem dergide yazı yazmak ciddi bir iştir." dedi. Genç çocuk "Elbette güvenebilirsin, size aç ve susuz kalsam dahi yazımı gününden önce teslim edeceğime dair garanti veriyorum. Hem niye bir şans tanımıyorsun?" şeklinde cevapladı. Şans sözcüğü Mert Topçu' nun karar vermesinde oldukça etkili oldu ve "Tamam evlat, beni ikna ettin! Ama yazacağın oyuna biz karar verecğiz. Yazının uzunluğu ise sana oyun verildiğinde yine bizim tarafımızdan kararlaştırılacak. OK?" şeklinde cevapladı. Bu cevabı duyan genç mutluluktan havaya sıçradı. Böylece ilk işini ve tabii ki ilk oyununu kaptı. Havalarda uçuyordu. O gece çok derin bir uykuya daldı. Rüyasında ak sakallı bir dede "Çocuğum, bu olay senin hayatını değiştirecek. Derslerinde başarı sağlamana engel olacak, not ortalamanı düşürecek ama seni mesûd edecek. Karar senin." dedi. Çocuk kararlıydı. Uyanınca yazacağı oyunu almak için Kamer



REBEL RUN

Bilgisayar' a gitti. İlk oyununun adı Interrupt' tı ve bu bir arcade oyundu. Yapımcı firması ise Family Productions adnında uzakdoğu kökenli ve pek tanınmayan bir firmaydı. O oyununu oynadı, yazdı, yazdı, yazdı...
Hikayemiz bu kadar. Devamı ise dergi arşivinde.
Tahmin ettiğiniz gibi o çocuk benim ve GAME-SHOW camiasına katılışımın birinci yılı bu ay doluyor. Ve demin bahsettiğim tesadüfün iğne deliği de burada ortaya çıkıyor. Bu ay yazdığım oyun demin bahsettiğim Interrupt isimli oyundan sonra Family Prod.' ın Türkiye' ye gelen ikinci oyunu ve yine ben açıklıyorum. İşin garip tarafı benden önce oyunu oynaması için verilen yazar öldü ve oyun bu sayede bana kaldı(iyi ki öldü-inanın, inanın, sizi kekledim nihohahaha). Ama birinci yılım doluyor diye midir bilmem, bin, yok yok on binlerce bela başımda uçuştu. Şimdi bir de bunlarla kafanızı şişirmeden direk oyuna geçmek istiyorum.
Oyun oldukça kaliteli bir arcade. Bu kadar güzel müzikler(müzikle uğraşanlar bilir, müzikle MOD formatında), böyle kaliteli render grafikler ve parllax scrolling öyle her oyunda bulunmuyor. Adamlar 1 yılda resmen tonlarca yol katetmişler. En iyi yanı da öyle menü-mönü diye sizi uğraştırmıyor. Direk başlayıp oynayabiliyorsunuz. Save sistemi koyulması da akıllıca. Geçtiğiniz bölüm sonunda size save etmek isteyip istemediğiniz soruluyor. 3 save hakkınız var. Bu kadar save yetiyor da artıyor.
Oyunda rastlayacağınız bir kaç power-up var. Bunlar:
Mavi küremsi şey: Enerjinizi ve silahınızın enerjisini arttırır. Her 100 enerjide silahınız bir kez upgrade oluyor. Uçan kuşları öldürerek oldukça fazla toplayabilirsiniz. Her silah upgradeinde bir de fazladan hak alıyorsunuz. Ama bir yaratık sizi vurduğunda siz bir derece düşük silahla ve az hakla oyuna devam ediyorsunuz. Silahınız ise ateş topunun değişik versiyonları.
Sarı parlak nesne: Mavinin kuvvetlisi.
Dönen Kafa: Bir ekstra hak. Haklarınızı sağ alttaki adam resminin yanındaki rakamdan anlayabilirsiniz. Bunların dışında;
Teleportlar: Bunlar kapanıp açılan kütleler. Bölüm içi save noktalarının yanına iki da kapak eklenmiş. Üzerinde bekleyince kapanıyor ve sizi ratgele bir yere ışınlıyor(daha doğrusu size göre rastgele, ona göre belirli bir yere).
Asansörler: Yuvarlak hareketli platformlar. Yukarılara ulaşmak için.
Bölüm içi save noktaları: Bölüm bitirmek için kullanılan platformların kahverengisi. Oradan geçince adamınızın bir silueti ortaya çıkıyor ve ölünce oradan devam ediyorsunuz.
4-5 bölümde bir karşınıza level sonu canavarı çıkıyor. Onları öldürmenin yolunu birkaç denemeden sonra bulabilirsiniz. Bir de hareketler var:
Alevli dönme: Havada bir kez zıplama tuşuna basın.
Yuvarlanma: Yukarı ok tuşuna basarak yuvarlanıyorsunuz(sallan yuvarlan nihohaha).
Hedefli ateş: Ateş tuşuna basılı tutup bekleyin. Küçük bir hedef ortaya çıkacak. Onu istediğiniz yöne çevirip ateş tuşunu bırakın. Nasıl, hiç de zor değilmiş değil mi?
Oyun toplam 15 bölüm ve ben diyorum ki kesinlikle alın oynayın. Zaten bu türde pek fazla rakibi de yok. Oyunda Ctrl ateş, Alt zıplama ve ok tuşları da adamınızı hareket ettirmek için kullanılıyor. Bu sefer biraz fazla mavra yaptık ama olacak o kadar. Başka bir oyuna kadar serin kalın (imkansız dilek), hoşkalın.

☒Burak "Until everyone sleep" Bayburtlu

FAMILY PROD. (ARCADE)

6HD - 10MB HARD DISK
4 MB RAM
VGA
Minimum PC 386

%85

CONGO THE GAME

Congo'yu seyretmişmiydiniz? Hayır? Pek birşey kaçırmış sayılmazsınız (ben de seyretmedim). Pekii filmin yerine oyununu görmeye ne dersiniz? Evet? Ama kararınızı vermeden önce bir yazıyı okuyun çünkü bir film oyunu olarak o kadar da güzel değil (Süpriz! Süpriz!). Aslında Emin'e "Congo diye bir oyun varmış yazıyım mı?" diye sorduğumda oyunun kötü olduğunu kısa bir cümle ile dile getirmişti (Tahmin edin bakalım!). O günden sonra ısrarlı bir şekilde Emin'e Congo'yu yazıyım diye baskı yaptıktan sonra pes edip bana bu oyunu verdi. Aslında oyunun ilk bölümlerinde Emin'in haklı olduğunu düşündüm. Oyunda ilerledikçe o kadar da kötü olmadığını gördüm ve bu ay 4 tane oyun yazacam hırsıyla oyunu bitirdim. Tabii yazımı her zaman ki gibi son ana bıraktım (2 saat sonra dergide olmam gerek!). Yani sonuç olarak her zaman ki gibi sıkıcı render grafikler (render grafikler beni bayıyor), kötü ikon sistemi ve orta zorlukta bulmacalarla dolu bir oyun. Aslında zamanım olsaydı şurdan Lucas Arts'a iki laf daha atardım. Oyunla ilgili söyleyecek fazla birşey yok. Bu arada oyun da auto-restore diye bir özellik var. Ölürseniz undo yapmış gibin ölmeden önceki halinize dönüyorsunuz hoş bişii. Aslında konu olarak pek fena değil ve ilginç olaylar oluyor. Eğer adventure için ölüyorsanız bir bakabilirsiniz (Tabii Prisoner, Death Gate, Shannara, Orion Conspiracy 'den sonra). Bu arada hatırlarsanız geçen ay bir okurumuz Engin Abla'ya yazıp bu oyunun çözümünü istemişti buyur sevgili okur (Adını unuttum) umarım işine yarar. Gördüğünüz gibi Game Show okurlarının bir dediğini iki etmiyor. Pekii siz niye bizi kıvrandırıyorsunuz? 150.000 TL'sına itirazı olanlar siz bu dergiyi alıp, aldırmazsanız biz de böölee yollara başvurmak zorunda kalırız. Neyse ben çözüme geçiyorum. Unutmadan oyun windows altında çalışıyor (Lanet!).

Dı çözüm: (**İ :** ileri ; **SL :** sol ; **S :** sağ ; **AD :** arkana dön ; **SD :** sağa dön ; **SLD :** sola dön)

Jungle:

[AD İ SLD] Bıçağınızı compartment üzerinde kullanın. Kamera'yı ve botunuzu ve transcom'u alın. [SLD İ] Botu nehir üzerinde kullanın. Bota binin. Şimdi iğrenç bir arcade sahnesi çıkıyor. Yapmanız gereken ok değiştiğinde yazdığım yöne clicklemek. [SL S] [AD] Adamın üstünden dart'ı alın. Bota tekrar binin. [SL SL] [İ SD] Burada hiyeroğlif gibi bir yazı var. Bunlar size ipuçları veriyor. Okumak için üstüne kameranızı click'leyip transcom'da image library'den analyze etmeniz gerekiyor. Yapın bari... Zehirli suymuş. Sopayı alın. Dartınızı zehirli suya daldırın (ortadaki kahverengi şey). Zehirli bir okunuz oldu bunu sopanın içine koyun. Bota binin. [S S] Oku aldığınız yere geldiniz. [İ] Burda bir yılan olması gerekiyor. Bulamadıysanız haritanıza bakıp heryeri arayın (harita transcom'da). Yılanı okla vurun. [İ] Heykeli alın. [AD İ İ] Bota binin. [SL SL] [AD İ] Heykeli yanınızdaki stone circle'a koyun. [İ] Köprü

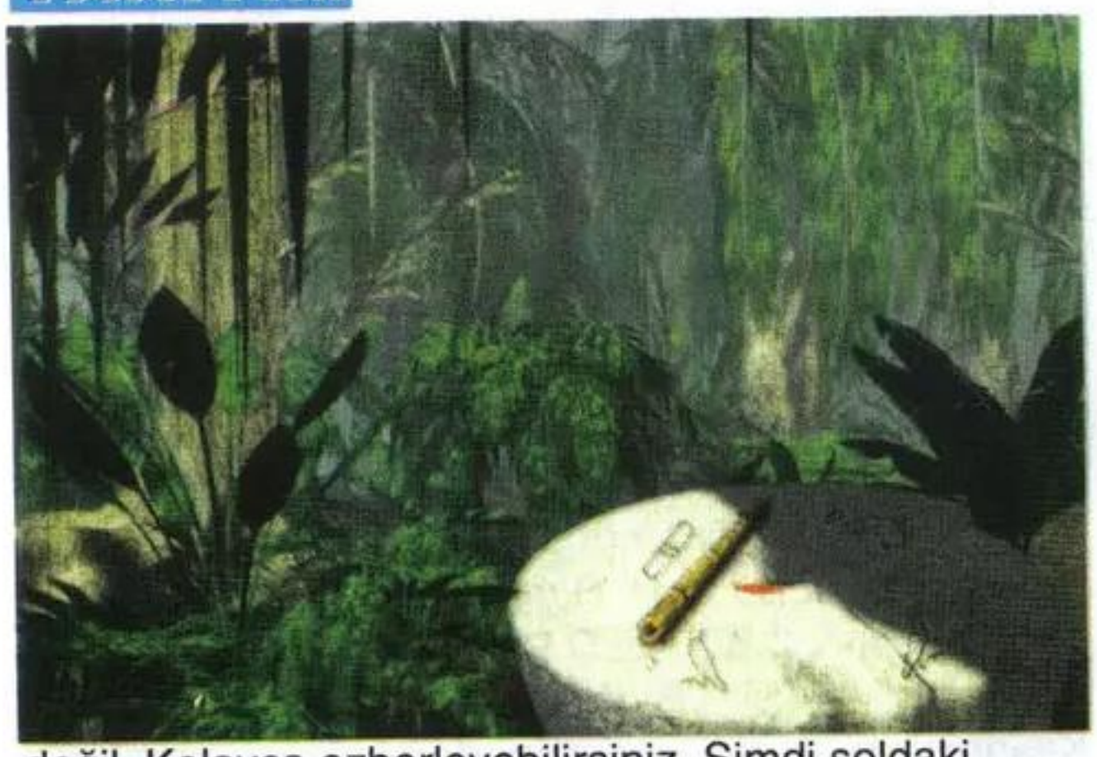
arkanızdan yıkıldı. [İ] Amy'le tanışın (Ayrıntılı bilgi için transcom'da files'a bakın). Onu takip edin. [İ SD]. Çadırdan pin'i ve yerden bardağı alın. Tapınak girişine gelin. [SLD İ SLD] Yerdeki aleti alın. [SD İ İ İ SD] Scancard'ı alın. Duvarlardaki resimleri analyze edin (Daha önce anlatmıştım) [AD] Bu duvardaki resmi de analyze edin. Bu sırada bir mesaj alıcaksınız ve chip'iniz kırılacak. Onu çıkarın. [SLD İ SLD İ] Resmi analyze... Bu bir harita. Transcom'da map layer'la açıp kapatabilirsiniz. Transcom'a girin. Remap position ve map layer'ı seçin (açın). [SD İ SLD] Şu anda sağ taraftasınız. Scanning device for radiation'ı alın. [SLD] Bardağı stone circle'a koyun. Asansör şeysiymiş! [AD] Resmi analyze edin. Bardağı alın (yukarı çıktınız). [İ SLD] Yerden ipi alın (dikkatli bakın taşın altında). [İ SLD İ SD İ SD İ SD] Şimdi sol bölümdesiniz. Zaten haritaya bakarsanız görürsünüz. Compartment'in içinden scanning bug'ı alın. [SD] Bardağı stone circle üzerine koyun. Sun stone'u alın (hemen sevinmeyin daha 5 tane daha var). [AD] Duvardaki resmi analyze edin. Dönün bardağı alın. Çadırlara dönün (bardakla pin'i aldığınız yer). Scan card'la önünüzdeki kutuyu açın. Audio radar'ı ve chip'i alın. Kutunun içindeki diğer kutuya click (açılmıycak ve bir konuşma duyacaksınız). Chip'i transcom'a takın ve travicom'u arayın (communication'dan). Açılmaya kutuya tekrar zoom yapın. Transcom'da play sample yapın. Kutunun içinden şarjörleri alın. [AD] Amy'i sun stone'la oynarken göreceksiniz. Almaya çalışın. Alamadınız sonra denersiniz. [SLD İ SD İ İ SD İ İ] Scanning bug'ı ağaçta kullanın. [AD İ İ SLD İ İ SLD İ SLD] Bug'ı Amy'de kullanın. Transcom'da tracking device'ı click'leyin. Amy'nin yönünü compass'ınızda görebileceksiniz. Onu takip edin (bu yönlerle bulamazsanız compass'dan takip etmeye çalışın). [SLD İ SD İ İ AD İ SLD İ SLD İ] Amy'i yakaladınız (Emin değilim galiba sola dönüyordunuz?). Amy'le konuşun. Sun stone'u alın. Resmi analyze edin. Transcom'a bakın. Göz sembolleri (göremiyorsanız map layer'ı açın) sun stone'ların olduğu yerleri gösteriyor. [SLD İ SD İ SLD İ İ SD İ SD] Yıkık köprüye geldiniz. Duvarlara dikkatlice bakın. Birinde sun stone var (alın!). [SD İ İ İ SD] Nehire bakın. Karşıda bir maymun heykeli var. Almaya çalışın. Suya düşücek. [SD İ İ İ SD İ İ SLD] Burda! Heykeli alın. [SLD İ İ İ SLD İ İ İ İ İ İ SD] Radarınızla gorilin sesini kaydedin. [SD İ SLD İ SD İ AD] Sağ bölüme (hani bardak koyduğunuz) gidin. Bardak stone circle olayı.... [AD] Heykeli oyukta kullanın. [AD] Sun stone'u alın. Köprünün önündeki dörtyol'a gelin (güneyde). [SLD İ SLD] Burda zehirli gaz var boat'la deliği kapatın. [İ SD İ SLD İ SD] Pin'i lavda bükün ve iple birleştirin. [SD İ SLD] Goril yolunuzu kapatıyor. Kaydettiğiniz goril sesini çalın (transcom... transcom... tra...). Heh heh korktu! [İ SD] Sunstone'u alın. Gidin. [AD] Geçite doğru ilerleyin. Yukarı bakın. Oraya kancayı atın (haritaya bakın göz işaretinin olduğu yerlerden biri işte...). Resme clickleyin veee son sun stone (aaa kafiye oldu). Büyük kapıya gidin. [AD İ İ İ] Radiation radar'la iki yanınızdaki yazılara bakın. Şimdi save edin. Oyunun beni en uğraştıran yerine geldik. Burada amacınız çevredeki machine gun'lardan iki tanesini kurmak ve kapıyı koruyan gorilleri öldürmek. Önce sağdaki bölüme (bardak koyduğunuz yer) gidin oradaki machine gun'a şarjörü ve HEMEN! remote control'u clickleyin. Sonra sol bölüme gidin (bölümden kastımı anladınız değil mi?). İÇERDEKİ machine gun'a şarjör ve remote click. Eğer doğru yaptıysanız kapıya gidince bütün goriller ölücek. Şimdi elinizdeki sun stone'ları kapıdaki gözlere şu sırayla koyun (taşlar değil gözler) : 3-4-1-2-6-5 Eğer gorilleri öldüremediyseniz 1'e taş koyduğunuzda öleceksiniz. Eğer sırayı takip etmezseniz yine öleceksiniz. Burası beni bayağı uğraştırmıştı. Umarım geçersiniz.

Maze:

Şimdi compass'a bakarak şu yöleri takip edin : N W N E E E N W W N N (Ölürseniz bana küfretmeyin tekrar tekrar deneyin.....)

The lost city:

Gördüğünüz bütün resimleri analyze edin size ipuçları vericektir. Burası orman kadar büyük bir yer



değil. Kolayca ezberleyebilirsiniz. Şimdi soldaki kapıya girin. [SL] Diğer odaya girin. [SLD] Soldan sağa butonları şu sırayla çevirin : #1, #3, #1, #2, #1, #3 (olmuyorsa tekrar tekrar deneyin). [AD] Köprüden geçin. Buradaki kolu batıya doğru çevirin (bu kollar tünellerdeki lav akışını kontrol ediyor). Başlangıç yoluna dönün. 1. ve ya 2. deliğe giriceksiniz. Save edin ve deneyin. Dediğim seyler çıkmazsa diğeri deneyin. Hem düşünün ben kaç yüz kere o deliklere girmek zorunda kaldım. Deliğe girince nehirdeki bir ekran çıkıyor. [SL SL] Bu odada kemikler falan var. [AD] Bir kemik parçası alın. Stone pedestal'a elinizi koyun. Kapı açılacak ve köprü odasına gireceksiniz. Köprüyü tekrar geçin ve kolu doğuya çevirin. Karşı odaya gidin. Buradaki kolu da doğuya çekin. Başlangıç noktasına girin sanırım 2. hole giriceksiniz (???). [S] Burada kırık bir kol var. Kemik parçasını kullanın. Batıya çekin. Elinizi pedestal'a.... Gong odasına girdiniz. Önce buradaki storıe pedestal'ı kullanarak geçidi açın. Şimdi çok hızlı olmalısınız. Gong'u çalın. Açtığınız geçide girin. Goril'i görür görmez pedestal'a click. Yapabildiyseniz gorilin kolunu alın. Burada bir yerden map layer alabiliyorsunuz. Başlangıç yerine dönün. Soldaki ve sağdaki kapılarda pedestal'a goril elini koyarak iki resim buluyorsunuz. İkisini de analyze edin. Analyze edilmeyeni bir kağıda çizin. Puzzle çözmek için gerekecek. Başlangıç noktasına dönün ve karşınızdaki kapıya girin. [SD] Demirlere bakın arkasından Amy's backpack alın. Başlangıç yerindeki 2. hole (?) girin. [S S] Amy's backpack'i kola asın. Kapıyı açın (pedestal eliniz....). [SLD] Amy'le konuşun. [AD] Kolu indirin ve içeri girin (goril saldırısa tekrar deneyin ne de olsa auto-restore). Şimdi Amy'i dinleyin. Size bir numara vericek. Eğer iki elini kaldırırsa o kapıdan girin. Yoksa bekleyin. Ölürseniz Amy'e tekrar sormanız gerekiyor. Kolay bir yer... Odaya vardığınızda botu, gözlüğü ve çakmağı alın. Kolu sola çekin. Odaya girin. Başlangıç noktası olayı. Soldaki odaya girin. Kolu batıya çekin. 1. hole (???) girin. [SL S SL] Karen'la konuşacaksınız. Laser ve exposive alın. Exposive'î keypad'e koyun. Gong odasına düşeceksiniz. [AD] Stone disc'i alın. [SD] Odaya girin (sulu olan!). Botu suya koyun. Kapıya yaklaşın. Stone disc'i kapıya koyun. Mağaraya girin. Gözlüğünüz kırılacak. Geriye dönün

ve botu suya koyun. Sola dönün yarasa göreceksiniz. Dokunun ve sesini kaydedin. [SD İ İ] İleri gidin (mağaranın içine doğru yani). Botu tekrar suya koyun. [SD] Tavandan stalactite alın. [SD İ İ SD] Gaz kaçağını bulun ve çakmakla yakın. Stalactite ile X'in ortasından taşı alın. Şimdi pedestal'a gidin. Goril'in kolunu koyun. Size yazmanızı söylediğim resme göre puzzle'ı çözün (göz yok!). Kristale doğru yürüyünnnn. Yarasa sesini çalın. Kristal'i alın. Amy'i takip edin. Buradaki taşları 3-2-3 sırasıyla geçmeye çalışın (random olabilir). [SD İ] Botu suya koyun. Binin ve [SL SL S SL]. Oyunun sonuna geldiniz. Yanlış sonu seçerseniz auto-restore falan yemiyooo.

The End:

Mavralardan sonra kristali çantaya koyun. Kabul edildikten sonra onu alıp laser'e koyun ve kristal yerine taş koyun. Transcom'u açın. Chip'i alıp laser'e koyun. Şimdi seçim sizin helikoptere ateş edip intikamınızı alıp gebereceksiniz ya da ekranın sağ üst köşesinde bulutlara ateş edip uyduyu patlatarak (ne alaka?) mutlu sonla oyunu bitireceksiniz. Bitti işte....

Çözümde anlayamadığınız yer falan olursa dergiye not bırakın en kısa zamanda yardımcı olmaya çalışırım. Sonuç? Alın ve ya almayın almazsanız çok şey kaybetmiş sayılmazsınız vs. vs. Orta karar bir oyun işte... OYUNUN 39 DİSKETLİK CDRİP'i ÇALIŞMIYOR SAKIN ALMAYIN!. Hatta iyi bir fikrim var. Bunun yerine ENTOMORPH'u alın. Çok iyi bir oyun ve gelecek sayı tam çözümü var. Muhammed buradan yardımların için tekrar teşekkür ediyorum. Bu arada, Ian Riverwind yeni saçını hiç beğenmedim (Nıhahhahhahhaaaa!). Praise you Mischacal! (Bizim de var n'olcek?)

☒ Efe 't.u.r.t.l.e' Mumoğlu

FIRMA: VIVACOM (ADVENTURE)

1 CD - 8 MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA
Minimum PC 486

KARAR: %74

BROS
Computer

ARAYAN HERKESE BEDAVA CD VE DİSKET OYUN LİSTESİ

TÜRKİYE'DE YENİ OYUNLAR BROS'UN LİSTESİNDEN TAKİP EDİLİR.

- BİLGİSAYARCILAR..!!!
- OYUNLARIMIZIN HEPSİ DCF'Lİ
- VE İNSTALL HALİNDEDİR....

BİLGİSAYARCILAR ! SÜPER DİSKET VE BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ İÇİN ARAYINIZ.

TOPTAN CD VE DİSKET İHTİYACLARINIZ İÇİN ARAYINIZ.

CD OYUN LİSTESİ

- **TOYSTORY** (MACERA)
- **DUNGEON KEEPER** (FRP)
- **REALMS OF ARKANIA III** (RPG)
- **THE NEED FOR SPEED PLUS** (ARABA YAR.)
- **CONQUER AD. 1086** (STRATEJI)
- **SILENT THUNDER** (DENIZALTI SIM.)
- **F1 GRAND PRIX II** (ARABA YAR.)
- **SYNERGIST** (ADVENTURE)
- **DUKE NUKEM 3D** (SAVAS)
- **MUPPET SHOW** (EGLENCE)
- **WARCRAFT 2 DATA** (MALUM !)
- **EURO 96 ENGLAND** (FUTBOL)
- **HOMICIDE** (ADVENTURE)
- **STORM** (ARCADE)
- **SETTLERS II** (STRATEJI)
- **MASTER OF ORION II** (STRETEJI)
- **FORMULA1 G.PRIX** (ARABA YAR.)
- **GENDER WARS** (ARCADE)
- **CONQUEST OF THE NEW WORLD** (STRATEJI)
- **SILENT HUNTER** (DENIZALTI SAVASI)
- **A.T.F. US NAVY FIGHTERS II**
- **CYBERIA II** (ARCADE)
- **TRACK ATTACK** (ARABA YARISI)
- **HOOVES OF THUNDER** (AT YARISI)
- **CYBER JUDAS** (ADVENTURE)
- **AH64 APACHE** LONGBOW (SIMULASYON)
- **JUDGE DREDD** (MACERA)

DAHA YÜZLERCESİ !...

CD'YE KAYIT YAPILIR.

ANSİKLOPEDİ
REFERENCE
MÜZİK
GRAFIK
EĞİİİM
TIP
CD'LERİ İÇİN ARAYINIZ.

UNUTMA ! EN YENİ OYUNLAR EN ÖNCE BROS'A GELİR.

DİSKET OYUN LİSTESİ

NEW

- **QUAKE (16)**
- **KICK OFF 96 (10)**
- **ONSIDE SOCCER (12)**
- **BOBO (4)**
- **DINOTOPIA (13)**
- **SPEED HASTE (2)**
- **H 20 (2)**
- **AH 64D LONGBOW (46)**
- **OPER. CARNAGE FULL (3)**
- **BACK TO BAGHDAD (23)**
- **STORM (31)**
- **SU 27 FLANKER FOR DOS(4)**
- **TRANIC (2)**
- **AFTER LIFE (40)**
- **CAT FIGHT (20)**
- **BATTLE ISLE 2200 (30)**
- **CHAOS OVERLORD (5)**
- **FREE SPRIT (7)**
- **SHELL SHOCK FULL (15)**
- **JEO PARDY PLAT. EDIT. (8)**
- **SPECIES GAMES (7)**
- **MUZZLE VELOCITY (6)**
- **PANZER GENERAL F WIN95 (11)**
- **SANGO HOU MING LEGEND (13)**
- **VIRTUA FIGTER REMIX (5)**
- **VIRTUAL VALERIE II (17)**

AYRICA:
POWER, EAGLE, DICE A WOMAN, BRAIN QUEST, DEATH KEEP, SAVAGE, OFFENSIVE, EURO 96, CIVIL GATE, BRAIN STORM, NORMALITY, SETTLERS II, TOSHIDEN, ACTION II, WORLD RALLY, DEAD LINE, TKO BOXING, WARCRAFT II EXPANSION, DUKE 3D

VE DAHA BİNLERCESİ !...
BİLGİ İÇİN ARAYINIZ !...

ADRES : GÜNDOĞUMU CAD.DEMİRÖZ İŞHANI NO:9/1 ÜSKÜDAR
TEL : 0216.391.54.03 - FAX : 0216.391.54.04

TOSHI

Öf, yeter, bunaldım, öldüm, bittim, bitirdi beni bu sıcaklar. Bu sıcakların üzerine İstanbul' un o meşhur nemi de eklenince havalar çekilmez oluyor. Hele bir de benim gibi fazla kilolarından kurtulamamış biriyseniz (çok hafifimdir-899,25 kilo kadar) bu kadar nem ve sıcağı birarada çekmeniz imkansız. Hatta ölüm tehlikesi bile geçirebilirsiniz. Geçirmekle kalmayıp ölebilirsiniz bile. Otoritelerin 11:00-15:00 arası dışarıda bulunanlara deli gözüyle baktığı şu günlerde resmen yeryüzü cehennemi yaşıyoruz. Ama bu bizim dergiyi çıkarmayacağımız anlamına tabii ki gelmiyor. Kısaca dergi elinizde olduğuna göre batmadığımızı da anladınız. Bu kadar yakınmanın ardından gelelim oyunumuza. Oyunun adı malum: Battle Arena Toshinden. Gerçekten kaliteli bir yapım olan Toshinden, özellikle arcade salonlarında Tekken' e ya da Toshinden' e çok fazla jeton yedirmiş arkadaşlarımızı memnun edecektir. Size şu anda benim bildiğim (Virtua Fighter' ı henüz PC' de göremedim) tek rakibi olan FX Fighter' dan üstün olan özelliklerinden bahsetmek istiyorum. Bir kere FX Fighter grafik kalitesi açısından Toshinden' nin yanına bile yaklaşamaz. Toshinden normal VGA çözünürlüğü(320x200) dışında, 2 yüksek ve 1 düşük çözünürlük olmak üzere, toplam 4

Eiji: Filmin asıl erkeği. Yakışıklı, hızlı, kuvvetli. Kayin ile birbirlerine ikiz gibi benziyorlar (döğüş tekniği olarak). Ken ile Ryu kibin. **Fireball:** A, İ, S ya da C1 **Kayma:** A, İ, K **Atma:** Yanında G+HSK **Vurup Kaçma:** A+HS **İtme:** C2

Kayin: Eiji' nin KAYIN biraderi(kelime oyunu yaptım size). Benzer hareketler kullanıyor ama bu daha artist. Disko pisti gibi arenası var. **Sonic Flash:** A, İ, P ya da C1 **Atma:** Yanında G+HSK **İtme:** C2 **Kayma:** A, G, K

Rungo: Dağ adamı. Orman kaçkını. Az gelişmiş kas yığını. Aa, yeter, anladınız işte. **Yerde Dönerek Vurma:** A+HK **Club Upper cut:** A+HP **Yere vurma:** A, İ, P ya da C2 **Atlama:** C1 **Kafayı korum oturursun:** Yanında G+HSK

Fo: İşte size Alone In the Dark 2' nin çinli aşçısı. Pis yer cücesi iyi şeyler biliyor. **Balon yürüyüşü:** G, A, İ, HS **Yerden biçme:** A+HK **Ayağa dalma:** Uzaktan A+HP **Atlama zıplama:** A, G, K ya da C2 **Balon:** C1(havada yaparsanız ezen balon olur.)

Duke: Kahraman şovalye. Gizem adamı. Kılıcını saplayıp dalgalandırır saçlarını. Kral Arthur özentisi. **Kılıcı saplama:** Havada C2 ya da A, İ, S **Kılıç:** A, İ, S ya da C2 **Combo:** C1 **Yere vurma:** Yanında G+HSK

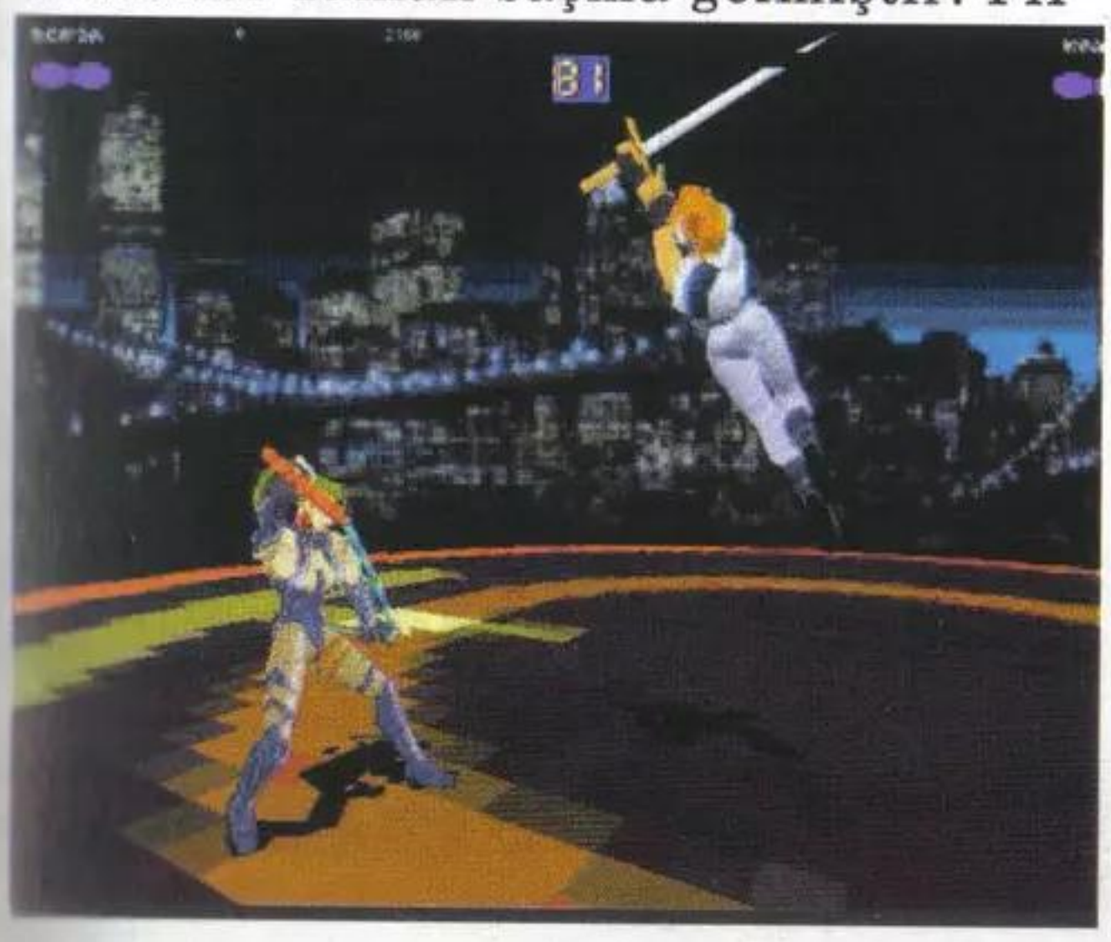
Ellis: Küçük yaşına bakmadan transparan giymiş, küçük çin lolitası. Kırmızı elbisesi Engin Abla' nızın çok hoşuna gitti. **Çift Yumruk:** HS **Çift tekme:** A+HK **Kayma:** A, İ, K **Kayarak Aparkat:** C2 **Atlama:** A, G, K ya da C1(havada yapılırsa yanarak vurur)

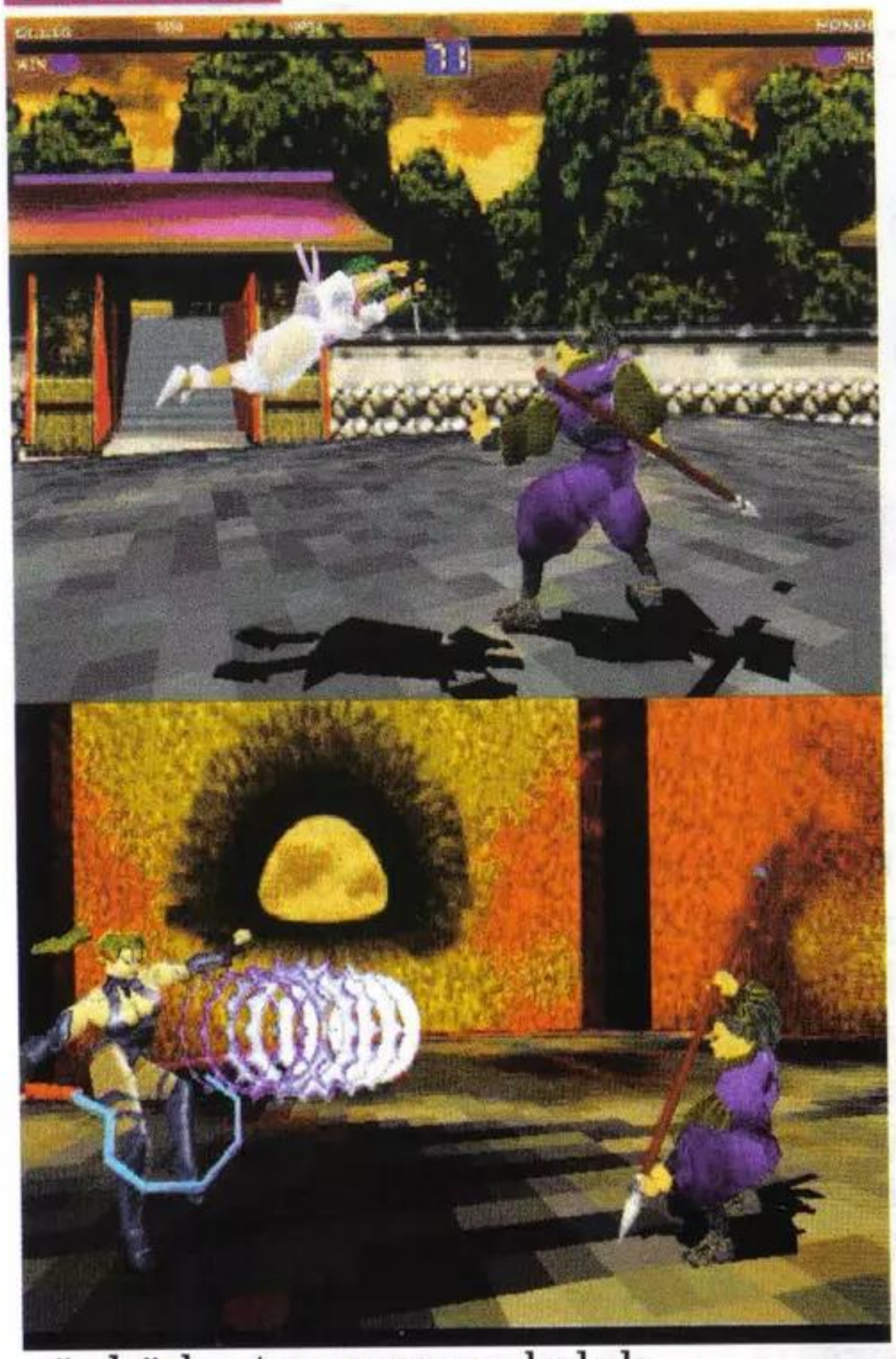
Sofia: İşte oyundaki hatunların hası. Fantazi sevenlere kamçılı kadın(ay ne ayıp). Dişi Indy. **Fireball:** A, G, P ya da C1 **Kamçı Combo:** A, İ, P **Şamar:** Yanında G+HSK **Balerin Dönüşü:** C2

Mondo: Küçük bir artist. Duke' e özenmiş saç uzatmış. Sert uzakdoğu savaşçısı. **Uçma:** C1 Mızrak **Çevirme:** C2 **Fireball:** Havada C1 ya da C2 **Mızrakla Biçme:** A, G, S **Şiş Kebap:** Yanında G+HSK **Mızrak:** A, İ, P

INDEN

ayrı çözünürlü seçeneğine sahip. Yalnız şunu da söylemek (üzülerek) istiyorum ki yüksek çözünürlükte oynamayı eğer kuvvetli bir Pentiuma (en az 100Mhz) ya da oyunun desteklediği bir 3D grafik hızlandırıcı karta sahip değilseniz hayal bile etmeyin. Oyun normal bir bilgisayarın (486 DX2-66/8MB) bu kadar yüksek detaylı grafiği gösterecek işlem kapasitesine sahip olmadığını açıkça yüzünüze vuruyor ve oldukça yavaş çalış makta ısrar ediyor. Neyse, yakınmayla 486' ların Pentium olacağı yok. Zaten oyunun bir Pentium' da bile bir Sony Play station kalitesinde olmayacağı kesin. Çünkü bir derginin CD' sinde demosunu (AVI formatında film olarak kayıtlı var) gördüğüm Sony PS versiyonu PC versi yonundan en az 100 kat kaliteli. Zaten bir PC' yi bir oyun makinasıyla kıyaslamak bana her zaman saçma gelmiştir. FX Fighter' ın tek üstünlüğü hızı. Başka hiçbir üstünlüğü yok diyebilirim. Karekterler ve hareketler bu sayfalarda bir yerlerde olması lazım. Biz sayfalar yapılmadan yazımızı yazdığımız için nerede olduğu konusunda sizi aydınlatamaya-cağım. Ama Mert'in dediği gibi 'eşşek değilseniz görürsünüz'. (Hareketlerin isimlerinden dolayı üzgünüm. Daha iyisini bulamadım). Oyuncuların hareketlerinin açıklamalarında, arada virgül varsa sırayla ve serice, + varsa aynı anda basılacak demektir. H ya da L yoksa ikisi de olur demek. Bazı hareketlerde Low ile yapılan hareket daha kısa mesesafeli olur.
İşte birbirinden güzel çekik gözlü kahramanlar ve hareketleri bu kadar. Oyun hakkında söylenecek bir şey daha var. Şimdi siz uğraştınız didindiniz, bütün adamları yendiniz. Peki oyun niye bitmedi? Bitmedi





çünkü bu turnuvanın belalı kahramanı Gaia sizi bekliyor. Yok öyle hemen lanet etmeyin. Çünkü bütün oyun sonu lavukları gibi bunun da bir eksik yanı, zayıf noktası var. Sürekli kafasına çalışın, üstüne atlayın, dünyası kararsın. Önceleri çok zor gelen round alma yavaş yavaş kolaylaşacak. Daha sonra da Fantastic çekeceksiniz (hiç darbe almadan yenince Fantastic oluyor ve 10000 puan alıyorsunuz). Eğer 486' da oynuyorsanız detayları azaltmanız gerekebilir. Maç sırasında escape tuşuna basın ve options'ı seçin. Burada ayarlar yapıp sol alttaki FPS değerine (FPS=Frame per Second yani bu rakam ne kadar yüksek olursa animasyon o kadar hızlı olur.) bakarak kendinize en uygun durumu ayarlayabilirsiniz. Bir de Gaia' yı yenince karşınıza seçtiğiniz döğüşçüyle ilgili bir özellik veriliyor. Bu sizin döğüşçünüzün özel

hareketi ve tecrübelerime dayanarak söylüyorum ki bu hareketi gamepad olmadan yapmak neredeyse imkansız. Ama kim bilir, belki birilerinde vardır da yapar. Oldukça kaliteli (midi müzikleri hariç) ve doyurucu bir döğüş oyunu istiyorsanız ve artık MK serisinde aradığınızı bulamıyorsanız size tek tavsiyem Toshinden. Game-Show' a destek veren tüm arkadaşlara teşekkürler. Bir dahaki oyuna kadar hepinize BOL OYUNLU GÜNLER...

Sürpriz gelişme: Eşyalarını çok iyi gizlemesiyle övünen Engin Abla' nız ortalıkta bıraktığı ve geceleri kullanmak amacıyla aldığı ojesinin bulunmasıyla cümle aleme rezil olup bilgisayar piyasasında kıdem kaybetmiştir (tamamen gerçektir, inanmayanın gözü çıksın). Sebebi henüz belirlenemeyen bir nedenden ötürü karşılaştığı bu olay yüzünden hergün kafasını duvarlara ve çerçevelere vurmaktadır. Sevenlerine, sevmeyenlerine duyurulur.

☒Burak "Wastingmyhate" Bayburtlu

FİRMA:	PLAYMATES (DÖVÜŞ)
SİSTEM:	9 HD - 15MB HARD DISK 8 MB RAM VGA Minimum PC 486
KARAR:	%84

AKTİF BİLGİSAYAR

-PC-CD-MULTIMEDIA-
-HARDWARE-SOFTWARE-

NİŞANTAŞI
(212)
2478299

ETİLER
(212)
2653921

PRO2000-VICTOR — 1480 $

Pentium100,16 MB Edo, 1.2 GB HD, Diamond Stealth 2MB Edo SVga + MPEG, 14" 0.28 SVga NI-LR, Intel Triton Chipset 512 KB Pipelined Cache, 6x CD-Rom, SB16, Hoparlör, 1.44 FDD, Mini Tower, Mouse, Mouse Pad, OS/2 Warp+Win'95 (Lisans+Kitap)

PRO2000-STUDIO — 2650 $

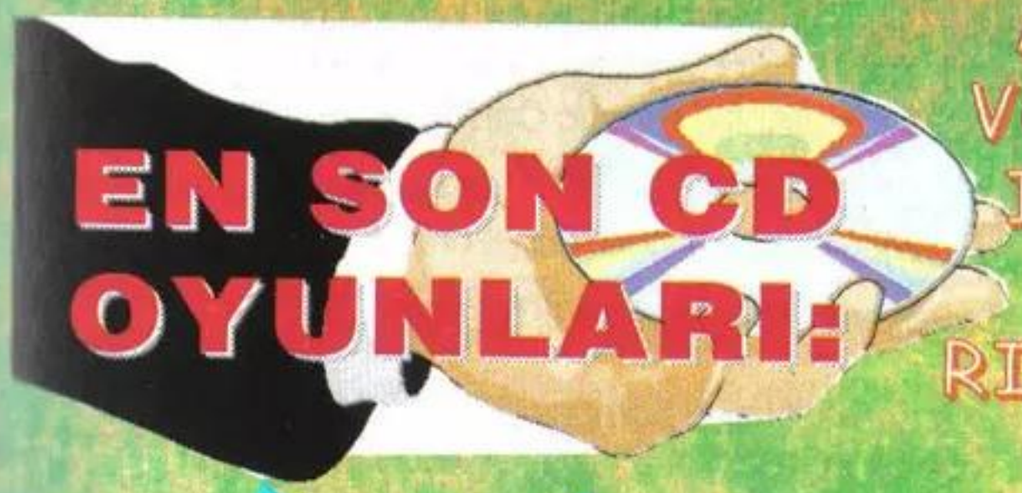
Pentium100,32 MB Edo,2 GB Scsi HD, Diamond Stealth 2MB Edo SVga + MPEG, 17" 0.26 SVga NI-LR, Adaptec 2940 SCSI Kontrol Kartı,Intel Triton Chipset 512 KB Pipelined Cache, 6x CD-Rom, SB16, Hoparlör, Mikrofon, 1.44 FDD, Mini Tower, Mouse, Mouse Pad, OS/2 Warp+Windows'95 (Lisans+Kitap)

PRO2000- MultiMedia Eko — 1160 $

Pentium100, 8 MB Edo, 850 MB HD, S3 Trio 64 1 MB SVGA, 14" 0.28 SVga NI-LR Intel Triton Chipset 256 KBPipelined Cache, 6x CD-Rom, SB16, Hoparlör, Mikrofon, 1.44 FDD, Mini Tower, Mouse, Mouse Pad, Hediyeli CD Paketi OS/2 Warp (Lisans+Kitap)

PRO2000-Multimedia TV — 1810 $

Pentium100, 16 MB Edo, 1.2 GB HD, S3 Trio 64 1 MB SVGA + MPEG, 14" 0.28 SVga NI-LR, Intel Triton Chipset 512 KB Pipelined Cache, 6x CD-Rom, SB16, Hoparlör, Mikrofon, 1.44 FDD, Mini Tower, Mouse, Mouse Pad, Philips Uzaktan Kumandalı Teletext TV Kartı, Hediyeli CD Paketi, 80 Watt St. Hoparlör, OS/2 Warp+Win'95 (Lisans+Kitap)



EN SON CD OYUNLARI:

AFTERLIFE, STRIP POKER LIVE, VOYEUR 2, URBAN RUNNER, LOST IN TOWN, NFS PLUS, F1 GRAND PRIX 2, FANTASY GENERAL, RIPPER, TOSHINDEN, SETTLERS 2, CYBERIA 2, JUDGE DREED

NETAŞ GSM
903- 933

TEKNİK
SERVİS

Raks Yetkili
Bayii

İparişleriniz APS ve Kargo ile Türkiye'nin her köşesine adrese teslim edilir.

MERKEZ:
Valikonağı Cd. Polat Psj.
No:52/17 Nişantaşı
İSTANBUL
Tel:(212)2478299

ŞUBE:
Zeytinoğlu Cad. Uğur Apt.
No:23/10 (Akmerkez Karşısı)
Akatlar-Etiler / İSTANBUL
Tel :(212) 2653921
Fax :(212) 2573889

DEADL

Ufo´ya benziyor dediler, gelicek dediler... Nihayet geldi ve az çok Ufo´ya da benziyor. Fakat Ufo´nun aksine realtime oynanıyor. Aslında oyunun zevki de realtime olması. Evet Deadline´dan bahsediyorum. Hemen anladınız yani. Oyun çok güzel bir polis stratejisi... Neyse hemen oyunun açıklamasına geçmek istiyorum, aşırı derecede uykum var. (Uykum olmasaydı yine Serkan´a bulaşacaktım.) Oyunu yüklediğinizde, karşınıza ana menü çıkacaktır. Bu menüdeki ikonları birer birer yazalım bari.

MAIN OPTIONS:

Start New Game: Yeni bir oyuna başlar. **Quit to Dos:** Oyundan çıkar. **Preferences:** Ses, görüntü ve mouse ayarlamaları için.

Load/Save Game: Save, load ve delete işlemleri için. **View Credits:** Oyunu yapanların isimlerini görmek için. (Aşırı gereksiz bir şey.) **Restart Mission:** Göreve yeniden başlar. **Last Position Symbols on/off:** Şüphelilerin son görüldüğü yeri, haritada işaretlemeye yarayan opsiyonu açıp kapatır. **Mini Map on/off:** Ekranın üst köşesindeki ufak haritayı açıp kapatır.

Centering on/off: Ekranın kullandığınız adamı takip etmesini sağlayan ikonu açıp kapatır. **Help Text on/off:** Mouse´u ikonların üzerine götürdüğünüzde, ikonun ismini yazmasını sağlayan özelliği açıp kapatır. (Not: Bu yazıyı okurken, "Help Text" opsiyonunu açık tutun.) **Leave Screen:** Options ekranından ayrılmanızı sağlar.

Pekala options ekranı bu kadar. Artık *"Start New Game"* ikonuna klikleyerek yeni bir oyuna başlayın. Ekranın altındaki sekiz ikonu size açıklıyım:

Go To Main Options
(Yukarıda açıkladım işte, oraya bakın.)

REQUISITIONS :

SİLAHLAR: *Tabancalar*

Browning HP: 9mm Parabellum mermi kullanır. 13 mermi alır, şarjörlüdür. **Glock 17:** 9mm Parabellum mermi kullanır. 19 mermi alır, şarjörlüdür. **.44 Magnum:** .44´´ kalibre mermi kullanır. 6 mermi alır, topludur. **Desert Eagle:** .44´´ kalibre mermi kullanır. 7 mermi alır, şarjörlüdür. **Steyr GB:** 9mm Parabellum mermi kullanır. 18 mermi alır, şarjörlüdür. **Sig-Sauer P228:** 9mm Parabellum mermi kullanır. 15 mermi kullanır, şarjörlüdür.

Otomatik Silahlar

MP5 SD3: 9mm Parabellum mermi kullanır. 15 mermi alır. 200 metre menzili vardır, susturuculudur. **MP5K:** 9mm Parabellum mermi kullanır. 30 mermi alır. 200 metre menzili vardır. MP5´in kısa versiyonudur. **Uzi:** 9mm Parabellum mermi kullanır. 40 mermi alır. 200 metre menzillidir, 90 metreden etkilidir. Ingram Mac 10: 9mm Parabellum mermi kullanır. 32 mermi alır. 40 metreden etkilidir, otomatikler arasında en hızlsıdır. **Scorpion:** 9mm Parabellum mermi kullanır. 20 mermi alır. 40 metreden etkilidir.

Tüfekler

M 21: 7.62 mm mermi kullanır. 20 mermi alır. 300 metreden etkilidir. **Al PM-L96A1:** 7.62 mm mermi kullanır. 10 mermi alır. 600 metreden etkilidir. **M14a (M16 A1):** 7.62 mm mermi kullanır. 5 mermi alır. 200 metreden etkilidir.

Diğer Silahlar

Winchester 1200: 12 Gauge kartuş kullanır. Pompalı tüfektir. Yakın menzillidir. (40 metre) 7 mermi alır. **LAP80 Launcher:** Anti Tank silahının Anti Personel´e uyarlanmışıdır. 300 metre menzili vardır. **HE10 RPG** roket kullanır.

Mermiler:

9mm Parabellum: Nato standart mermisidir. Modern otomatik silahlarda kullanıdır. **44 Magnum:** En güçlü tabanca mermisidir. (Çocuk oyuncağı değil.) **7.62mm:** Uzun menzilli atışlar için kullanılan, tüfek mermisidir. **HE10 RPG:** Anti personel roketi.

Haton Cartridge: Winchester kartuşudur. Tekmeyle kırılmayan kapıları kırmak için kullanılır.

Stun Cartridge: Winchester kartuşudur. Geçici körlük yapar, kapalı yerlerde daha etkilidir. **Gas Cartridge:** Winchester kartuşudur. Gas yayarak, etraftakileri çok kısa bir süre etkisiz hale getirir. **Bird Shot Cartridge:** Winchester kartuşudur. Yaralamak için kullanılır. **Plastic Cartridge:** Winchester kartuşudur. Öldürmek için kullanılır.

PATLAYICILAR

El Bombaları:

High Explosive: Anti personel el bombası. Etki alanı 6 metre.

Stun: Göz kamaştırıcı el bombası. 250.000 mumluk ışık yayar. Kısa bir süre için etraftakileri etkisiz kılar. Kapalı yerlerde daha etkilidir. **Stun Gas:** Bayıltıcı gaz yayan elbombasıdır. 3-6 saniye arası hedefi etkisiz kılar. **IOS Gas:** Gas yayarak, uzun bir süre hedefi etkisiz kılar.

Bombalar:

Proximity HE: Mayındır. İki metre yaklaşıldığında patlar. Etki alanı sekiz metredir. **Proximity Flash:** Göz kamaştırıcı mayındır. İki metre yaklaşıldığında patlar. Saniyenin onda birinde 22 milyon mumluk ışık yayar. **Timed HE:** Zamanlayıcılı patlayıcıdır. Yerleştirildikten on beş saniye sonra patlar. **Timed Flash:** Zamanlayıcılı, göz kamaştırıcı patlayıcıdır. Yerleştirildikten on beş saniye sonra patlar. Saniyenin onda birinde 22 milyon mumluk ışık saçar.

Gözlükler:

Thermal Imager: Vücud ısısını gösteren termal gözlüktür. Bu gözlük sayesinde, duvarların arkasında insan olup olmadığını anlayabilirsiniz. Fakat görüş açınızı daraltır. **Night Sight:**

LINE

Gece görüş gözlüğüdür. Bu gözlük sayesinde düşmanların sizi göremezken, siz onları görebilirsiniz.

DİĞER DONANIMLAR

Gas Mask: Gaz maskesidir. Her hangi bir gaz bombası atıldığında, takılmalıdır. **First Aid:** İlk yardım çantasıdır. Yaralı adamınızda kullanarak, adamınızın kan kaybından gitmesini engelleyebilirsiniz. **Bomb Disposal Kit:** Bombayı etkisiz hale getirmekte kullanılan takım çantasıdır.

PERSONEL

Burada ekibe alacağınız polisleri seçiyorsunuz. Sağ üst köşede polislerin ufak resimlerinden seçmelisiniz. Polisi takıma almak için önce resmini seçip, sonra aşağıdaki sekiz tane boş ikondan birine kliklemelisiniz. Sağ tarafta, seçilen polis hakkında bilgi içeren bir pencere vardır. *"Automatic Select Squad"* ikonunu seçerseniz, ekibe polisler otomatik olarak alınacaktır. Ekipteki bir polisi çıkarmak isterseniz, önce polisi seçmelisiniz ve sonra *"Remove From Squad"* ikonuna kliklemelisiniz. Bu ikonların yanında on tane ufak ikon vardır. Bunlardan üstteki beşi; listedeki polisleri zekasına, nişancılığına, saldırı kabiliyetine, dövüş egzersizine ve deneyimine göre sıralar. Hangi özelliğe göre sıralamak istiyorsanız, o ikonu kliklemelisiniz. Diğer beş ikon ise listedeki polisleri, kabiliyetlerine göre eler. Bunlar; bomba imha, özel operasyonlar, ilk yardım, gözcülük ve silahsız dövüştür. Polisleri birden fazla özelliğe görede eleyebilirsiniz.

RESEARCH

Bir görevi seçtiğinizde, telefonu kapattığınızda otomatik olarak bu ekrana geçer. Bu ekranda, göreviniz hakkında bir rapor alırsınız. Bu rapor üzerinde araştırma yaparak, daha fazla bilgi edinebilir ve ona göre hareket edebilirsiniz. Elbette bu bilgileri edinmek biraz zamanınızı alacaktır. Buradaki ikonları açıklayıp, kaldığımız yerden devam edelim. *"Previous Report"* ikonu bir önceki raporu ekrana getirir. *"Back a Page"* ikonu bir sayfa geri çevirir. *"Forward a Page"* ikonu bir sayfa ileri çevirir. *"View Main Report"* ikonu, görevin başında çıkan ana raporu ekrana getirir. *"Number of Researching"* göstergesi ne kadar dosya araştırılacağını gösterir. *"Uninspected Research"* göstergesi ise kaç tane dosyanın araştırılıp, bulunduğunu gösterir. Kaldığımız yere döndük... Bir raporda yazan bir şeyi araştırmak istiyorsanız, onun üzerine kliklemelisiniz. Bu bir insan ismi, yer ismi, olay ismi falan filan olabilir. Yeni dosyalar gelince, onların üzerinde de araştırmalar yapabilirsiniz. Bu araştırmalar bazen sizin görev stratejinizi belirleyebilir. Suçluların özelliklerini bulursanız, onlara göre polis gönderirsiniz. Ve böyle bir ton ıvır zıvırlar...

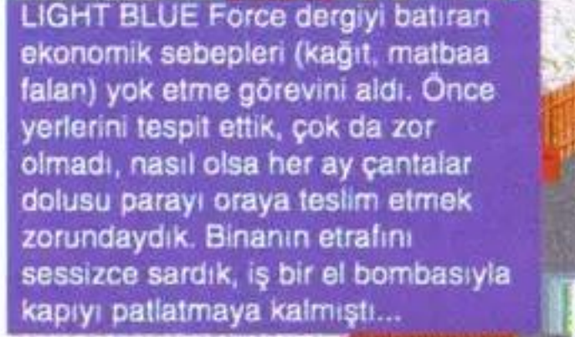
VIDEO PHONE

Bu ekran telefon ekranıdır. Buradan sizi arayabilirler veya siz biryerleri arayabilirsiniz. Mesela sizi merkezden arayıp yeni bilgiler verirler. Gazeteden arıyabilirler. Siz suçluların bulunduğu yeri arayabilirsiniz. Elektrikçiyi arayıp, elektrikleri kesmesini söyleyebilirsiniz. *"Directory"* bölmesinde arayabileceğiniz, telefon numaraları bulunur. Buradan aramak istediğiniz yeri seçip, *"Dial Out"* ikonuna kliklemelisiniz. Telefonu kapatmak istediğiniz zaman, *"Hang Up"* ikonuna klikleyin. Arayabileceğiniz yerler, her görevde değişir.

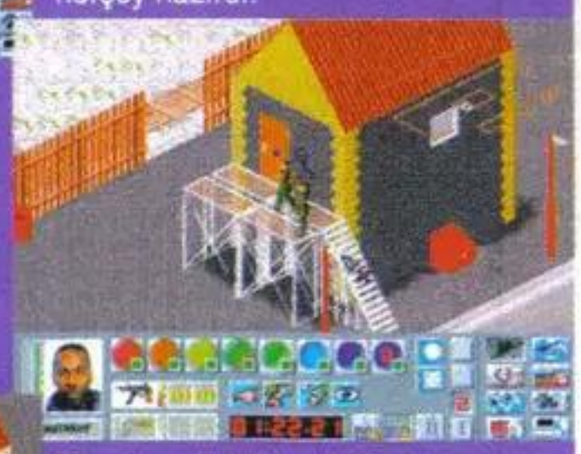
Yumurtaların Penetrasyon Dansları Part I

GAMESHOW'u KURTARMA OPERASYONU

Bu iş böyle yürümez dedik, birşeyler yapmamız lazım dedik, ya istikbal ya gökler dedik düştük yollara. Silahları kuşandık, bereleri taktık, canımız dergimizi düşman ellerinden kurtarmak için and içtik, olay yerinde ortak kararla iki gruba ayrıldık, DARK BLUE Force, bir de LIGHT BLUE Force (kötü seçim ama olsun), artık herşey hazırdı.



LIGHT BLUE Force dergiyi batıran ekonomik sebepleri (kağıt, matbaa falan) yok etme görevini aldı. Önce yerlerini tespit ettik, çok da zor olmadı, nasıl olsa her ay çantalar dolusu parayı oraya teslim etmek zorundaydık. Binanın etrafını sessizce sardık, iş bir el bombasıyla kapıyı patlatmaya kalmıştı...



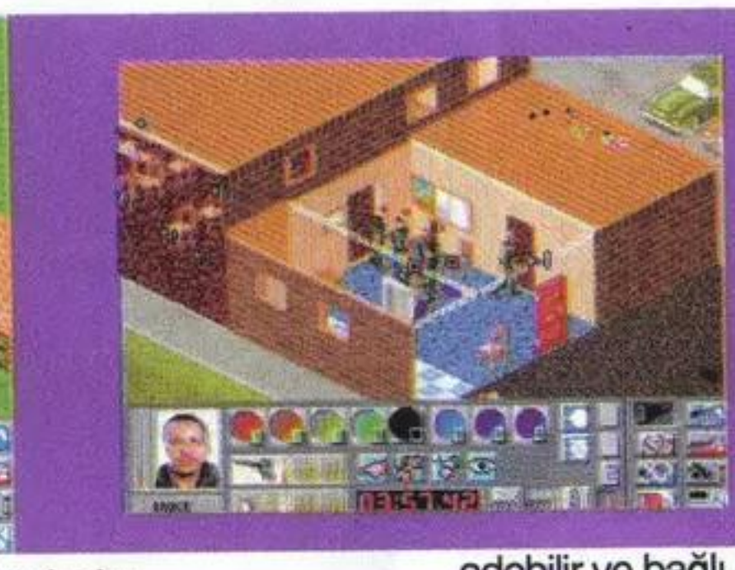
Gayet basit değil mi? Bir daha düşünün, Serkan ve yüksek patlayıcı içeren bir silah. Felakete kestirme yol... Her zamanki üstün kabiliyetiyle herşeyi yanlış yapma başarısını gösterdi vee kapı patlamasına patladı da, LIGHT BLUE Force'u da beraberinde götürdü. Kısacası ekonomik sebepler hala sağ...

DARK BLUE Force daha zorlu bir görevi üstlendi, her ay başımıza gelen şansızlıkları (bozuk diskler, gümrük, yanlış filmler, daha sayimmi ulan) yok etmek. Kurşun döktürüp nazar boncuklarıyla yola döküldüler, ya şansızlıkları yeneceklerdi ya da LIGHT BLUE Force gibi şansızlık kurbanı olacaklardı.

DARK BLUE Force ilk şansızlıkla daha trenin (ne alaka demeyin, ben de bilmiyorum) kapısında karşılaştı. Kapı haliyle içerden kilitliydi tabi, bir daha el bombası numarasına düşmemeye kararlı olduklarından hemen kapıyı kırmaya karar verdiler, ama haliyle onun yerine kırılan MAC'in kolu oldu.

İkinci şansızlık , içeri girer girmez onları yakaladı, MEG'in 'sessiz!' işaretini nedense (fotoroman zıvanadan çıkıyor) 'ateş!' olarak anlayan Özgür (izne gelmiş) önündekini iki arkadaşını ve fotoromanda fazla fonksiyonları olmayan beş altı yolcuyu temizledi. Şanssızlık operasyonu artık tamamen...

Engin Abla'nın (güzel ve yumuşak) ellerindeydi. O da elinin hamuruyla erkek işine karışmaya pek niyetli olmadığından (nasıl olsa bayan okuyucumuz yok) düşmanları temizleyeceğine, onlarla bir olup (nasıl yani?) gününü gün etmeyi tercih etti. Uzun lafın kısası , arkadaşlar, kardeşler, okuyucular, Allah sonumuzu hayır etsin!



Bazı görevlerde bir kaç telefon açmak yararlı olur.

PLANS

Burada tamamen görev stratejinizi belirliyorsunuz. Adamlarınıza görevde otomatik olarak yapması gereken planları veriyorsunuz. Kafanıza göre planlarınızı yaptıktan sonra; aşağıdaki *"Start Plans"* ikonuna basarak, adamınızın planları uygulamasını sağlamalısınız. *"Stop Plans"* ikonuna kliklediğiniz anda, adamınız planları uygulamayı durduracaktır. *"Agression"* ikonundan adamınızın suçlulara karşı davranışını seçersiniz. Bunlar: **Captive:** Adamınız suçluyu gördüğü yerde, zarar vermeden tutuklamaya çalışır. Suçlu ateş edene kadar kendisi ateş etmez. (Tabii siz etmezseniz.) Gerekirse dövüşür. **Incapacitate:** Suçluları yaralayacak şekilde vurup tutuklar. (Eğer eline güçlü bir silah vermişseniz, suçlular asla canlı kalamaz.) **Eleminate:** Suçluları gördüğü yerde vurur. Hiç tutuklama derdi kalmaz. **Passive:** Suçluların karşısında ot gibin durur. Hiç bir halt yemez.

"Self Initiative" ikonu adamınızın kendi kendine hareket edip etmemesini ayarlamanızı sağlar. *"On"* konumuna getirirseniz, kendi kendine hareket eder ve bu IQ´suna bağlıdır. (Serkan gibi adamlar, (Yani IQ´su düşük olanlar) hiç bir işe yaramazlar.) *"Off"* konumuna getirirseniz, tamamen siz yönetirsiniz. "Semi" konumuna getirirseniz, ufak tefek işleri yine kendi düşünüp yapar.

TIME

Burada genel zaman göstergeleri bulunur. En üstte *"Deadline Time"* denen gösterge, görevin biteceği günü ve zamanı gösterir. Burada gösterilen zamana kadar görevi bitirmelisiniz. Onun altında *"Current Time"* göstergesi, şimdiki günü ve zamanı gösterir. *"Time Until Deadline"* göstergesi, ne kadar zamanınız kaldığını gösterir. *"Elapsed Time"* göstergesi, görev başladığından beri ne kadar zamn geçtiğini belirtir. *"Number Researching"* göstergesi, ne kadar dosyanın araştırılacağını gösterir. *"Uninspected Research"* ne kadar dosyanın araştırmasının bittiğini gösterir. *"Requistions Ordered"* ne kadar malzeme ısmarlandığını gösterir. *"Uninspected Requistions"* ne kadar malzemenin geldiğini gösterir. *"First Requistion Due In"* ilk ısmarlanan malzemelerin, ne kadar zaman sonra geleceğini gösterir. Ayrıca *"Accelerate Time"* ikonu sayesinde zamanın hızlı geçmesini sağlayabilrsiniz.

LIVE ACTION

Burada, ekranın altındaki sekiz yuvarlak ikondan her biri sizin adamlarınızı simgeler. Hangisini yönetmek istiyorsanız onun ikonuna kliklemelisiniz. Bu işlemi klavyede 1´den 8´e kadar olan tuşlara basarak halledebilirsiniz. Ayrıca aşağıda bir de *"Create Group"* ikonu bulunur. Bu ikon sayesinde adamlarınızı grup halinde yönetebilirsiniz. Bunun için önce *"Group Orders"* ve *"Create Group"* ikonlarına kliklemelisiniz. Daha sonra gruba katacağınız adamları seçip, *"Create Group"* ikonuna bastıktan sonra grubunuz hazır olur. Bir de adamlarınıza verebileceğiniz dört tane emir ikonu vardır. Bunlar: **Use:** Kullanma ikonudur. Merdiven, kapı kullanabilirsiniz. Camları yumruklayabilir, yaralıları tedavi edebilir ve bağlı adamları çözebilirsiniz. **Escort:** Bu ikona klikledikten sonra, eskortluk yapacağınız kişinin üzerine klikleyin ve peşinizden gelsin. **Capture:** Tutuklama ikonudur. Vurduğunuz veya bayılttığınız bir kişiyi tutuklamanız içindir. Eğer tutuklamak istediğiniz kişi ayaktaysa ve silahınız yoksa, dövüşerek indirmek zorundasınız. Birine arkadan yaklaşıp vurabilirseniz, tek yumrukta yere yıkabilirsiniz. **Look:** Bakma ikonudur. Bu ikona klikdedikten sonra, adamınızın bakmasını istediğiniz yere kliklemelisiniz. Böylece dikkatli bir şekilde oraya bakar. Grup ikonlarının yanında bir ikon vardır. Bu ikon ile adamınızın yürümesini, eğilerek gitmesini ve koşmasını sağlayabilirsiniz. Aynı işi klavyeden "C" tuşu ile de yapabilirsiniz. Bunun yanında ise yukarı doğru çıkan dört tane ikon vardır. Bu ikonlar kat ikonlarıdır. Hangisine kliklerseniz o katı ve o kattaki adamlarınızı gösterir. Adamınızın yürümesi sol tuşla, elindeki silahı veya bombayı kullanması sağ tuşladır. Eğer adamınızın elindeki silahı diğer elindeki ile değiştirmek istiyorsanız, bunu silah resimlerine klikleyerek yapabilirsiniz. Aynı işi klavyede "Space" tuşu da görür. Adamınız bir suçlu gördüğü zaman sizin emirlerinizi dinlemiyor ve kendi başına saldırmaya çalışıyorsa, "Plans" menüsünden düşünme seçeneğini kapatın. Böylece adamınız gayet salak bir şekilde sizi dinleyecektir. Artık onu ölüme bile gönderebilirsiniz. Oyunu biraz fazla gerçekçi yapmışlar. Mesela adamınızın bakış açısına girmeyen yerlerdeki düşmanları, göremiyorsunuz. (Onun için bir kaç adamı gözcü yapın.) Bir de şu kötü yanı var... Görevlerde suçluların çoğunu canlı olarak ele geçirmelisiniz. Sivillerin hemen hemen hiçbirine zarar gelmemesini sağlamalısınız. Eh elbette özellikle kendi ekibinizden fazla kayıp vermeyin. (Hatta hiç vermeseniz daha iyi olur.) Eğer etraf fazla kana bulanmışsa görevi kabul etmeyeceklerdir. Bazen siviller de panik halinde size saldırabilirler. Bu gibi durumlarda gözünün ortasına bir yumruk koyun ve bağlayın. Oyunda toplam 18 bölüm ve 157 tane terörist bulunuyor. Umarım oyunun bir görev diskini falan çıkarırlar. Hani bizim gibi garibanları mutlu etmiş olurlar.

Yetti artıkın... Benden daha fazla hayır gelmez. Oyunu bu kadar açıkladığım yeter herhalde. Bi şey unuttuysam kusura bakmayın, yorgunluğuma verin. Ben yine çok konuşuyorum. Artık yatmalıyım, güneş doğuyor. Güneş mi? Tanrım! Ölüyorum çabuk, çabuk tabutumu getirin benim!!!.....

☒ Gökhan 'MADMAN' Tarcan

FIRMA: MICROPROSE(STRATEJI)

7 HD - MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA
Minimum PC 486

KARAR: %85

ÜSKÜDAR

MICR PLUS

ÜSKÜDAR

COMPUTER SYSTEMS

PERAKENDE SATIŞ MAĞAZASI

Süper

4X CD - ROM	SÜPER OYUNLARIN
16 BIT SES KARTI	BULUNDUĞU
KOLON + MIKROFON	450 DİSKETLİK
1 ADET CD OYUNU	OYUN CD'LERİ
MONTAJ **99 $**	**70$**

- **CD'ye Anında Garantili Kayıt**
- **İnanılmaz Taksitlerle Amiga'lar, Monitörler, PC'ler**
- **Kablosuz Joystickler ve Mouse'lar**
- **Bütün Oyunların Resimli Katoloğu**

SÜPER CD OYUNLARI

- BAD MOJO
- CIVILITIZATION II
- CONQUEST OF THE NEW WORLD
- CYBERIA II
- D (2 CD)
- DESCENT II
- FAST ATTACK
- SILENT THUNDER
- TRACK ATTACK
- THE NEED FOR SPEED PLUS
- CONGO
- DEADUNE
- EART SIEGEZ
- LOST IN TIME
- REBEL RUNNER
- RETURN FILE
- RIDDLE OF MASTERLU
- TOSHINDEN
- WARCRAFT II EXPANSION SET
- ZORK NEMESIS

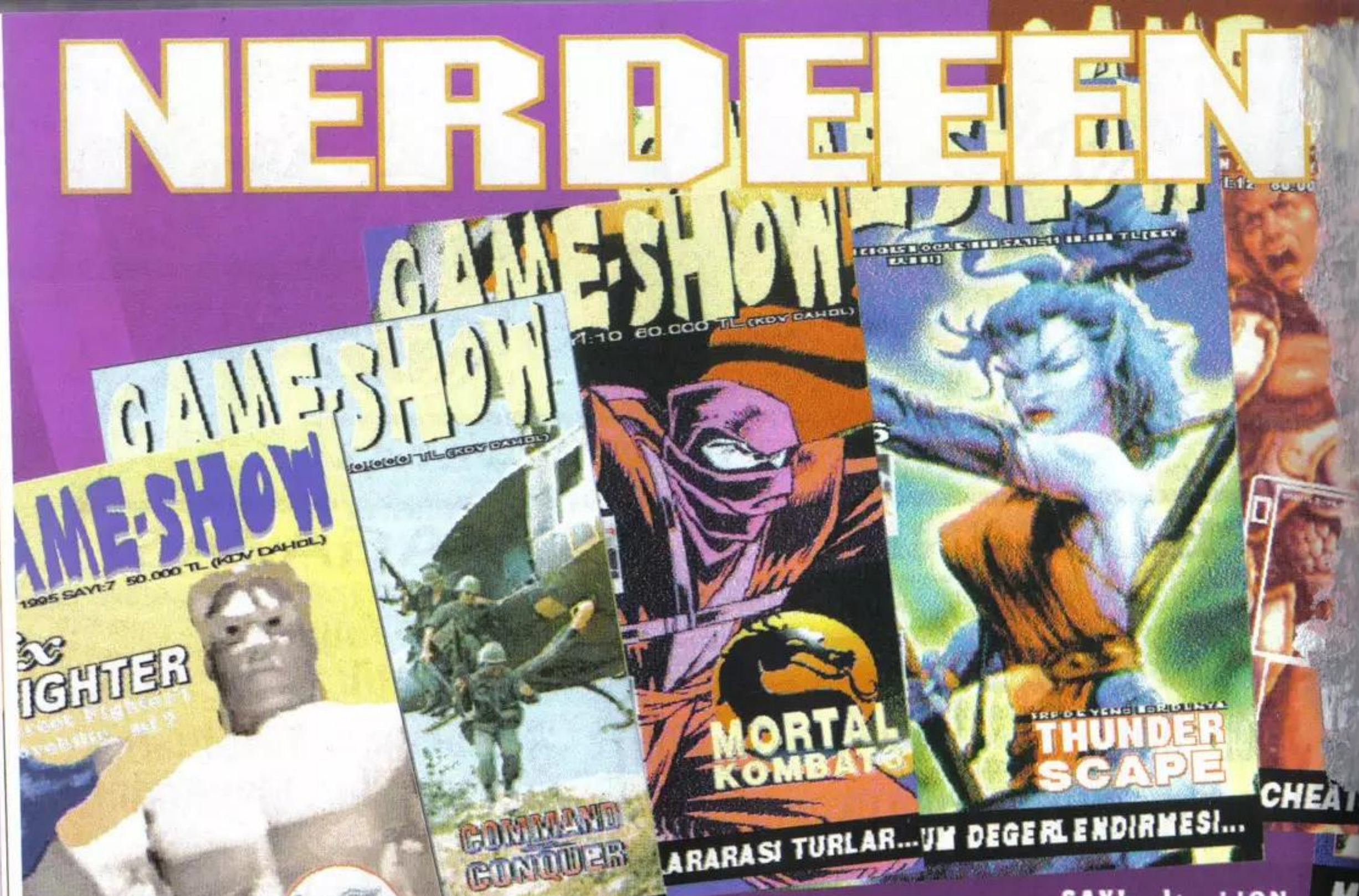
Oyun & Program TAMİR & ALIM - SATIM

En Son Çıkan AMİGA - PC CD ROM Oyunları Avrupa ve Amerika ile Aynı Anda Bizde!..

Siparişleriniz
Türkiye'nin Her Yerine
24 Saatte Gönderilir.

Selamiali Efendi Cad. Eser Çarşısı No: 34/4
Üsküdar - İST. Tel : 0216. 342 10 10 Fax : 310 72 54

NERDEEN



SAYI 1: LION KING, TRANSPORT TYCOON, NASCAR RACING, UNIVERSE, PANZER GENERAL, MORTAL COMBAT
SAYI 2: GUILTY, SUPERFROG, HERETIC, THEME PARK, WARCRAFT, DAWN PATROL
SAYI 3: PIZZA TYCOON, BODY BLOWS, DESCENT, EARTHSIEGE, BC RACERS, DAY OF THE TENTACLE, RISE OF THE TRIAD
SAYI 4: SIM TOWER, JUNGLE STRIKE, STREET FIGHTER2, PLAYER MANAGER3, BUREAU13, LEMMINGS, MASTER OF MAGIC, SAM&MAX, ALONE IN THE DARK3
SAYI 5: XCOM, HIGH SEAS TRADER, LEMMINGS3D, KINGS'S QUEST7, F-15 III, SIMCITY 2000, POWER DRIVE
SAYI 6: INTERRUPT, SLIPSTREAM, TIE FIGHTER, DUNE2, RELENTLESS, COLONIZATION, FULL THROTTLE, SUPER STREET FIGHTER 2
SAYI 7: STRIKER'95, TERMINAL VELOCITY, MATER OF ORION, DARK FORCES, ULTIMATE SOCCER MANAGER, FX FIGHTER, MYST
SAYI 8: SCOTTISH GOLF, PRISONER OF ICE, HI-OCTANE, BIOFORGE, MAGIC CARPET, PLAYER MANAGER2, POLICE QUEST4
SAYI 9: SUPER KARTS, C.A.P., MARIO, MAGIC CARPET2, MICRO MACHINES2, PHANTASMAGORIA, ALONE1, COMMAND & CONQUER, SIMON2
SAYI 10: ABUSE, NEED FOR SPEED, MORTAL KOMBAT3, ALONE2, FATAL RACING, IGOR, STAR TREK, CYBERIA
SAYI 11: REBEL ASSAULT2, HEXEN, FIFA'96, CEASAR2, CHAMPIONSHIP MANAGER2, THE DIG, THE SCROLL, HEROES OF MIGHT & MAGIC, KYRANDIA, THUNDERSCAPE
SAYI 12: ZOOP, WRESTLEMANIA, WARCRAFT, ROADWAR, VIRTUAL POOL, OCEAN TRADER, SHANNARA, DUNE, DESTRUCTION DERBY, SPACE QUEST6, NHL HOCKEY'96
SAYI 13: TEKWAR, ROMANCE4, FRENKESTEIN, ACTUA SOCCER, THIS MEANS WAR, ZONE RAIDERS, CIV-NET, LAURA BOW2, CAPITALIZM, GABRIEL KNIGHT 2
SAYI 14: ULT.MORTAL KOMBAT 3, NBA LIVE 96, EXTREME RACE, I WANT SCREAM, CRUADER, ORION CONS., TERM.FUTURE SHOCK, SWAT, HAND OF FATE
SAYI 15: DUKE 3D, CIVILIZAION2, DESCENT 2, INDYCAR2, TIME GATE, WING COMMANDER 4, MONKEY ISLAND, BATMAN, C&C NEW, DARK EYE

Eski sayılarımızı almak için aşağıda belirttiğimiz hesap numaralarından birine ücretlerini yatırıp, banka makbuzunun bize fax veya mektupla göndermeniz gerekmektedir. Arkadaşlarımız size yardımcı olacaklardır. Sorularınız için dergiye telefon edip 'Serkan Uybaş' ile görüşebilirsiniz.

1- 14. sayılar : 50.000.-
15-16-17 :100.000.-
İşbankası Beşiktaş Şubesi : 1008 - 2420980 (Kamer Bilgisayar adına)
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi : 1068042-1 (Kamer Bilgisayar adına)

NEREYE!!!

SAYI 16: BIGRED RACING, CYNERIA 2, A4 NETWORKS, DEATH GATE, SEGA COMIX ARCADE, CONQUEST OF NEW WORLD, MONKEY ISLAND 2, WORMS, BAD MOJO, D.

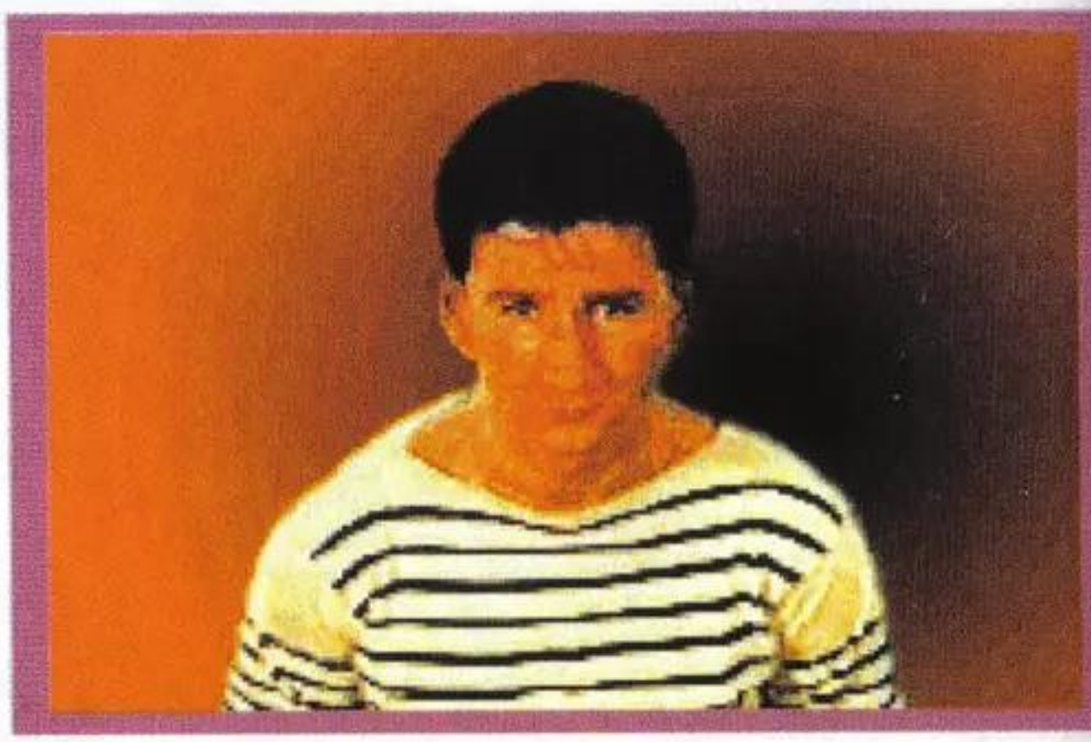
SAYI 15: DEDEKTIF FIRTINA, ANCIENT EMPIRES, WITCHAVEN2, SILENT HUNTER, SETTLERS2, CHRONICLES OF SWORD, SIMON THE SORCERER, THUNDERSTRIKE, A.T.F., RAYMAN.

ABONE

12 aylık abone bedeli olan 1.800.000.- TL'yi yandaki kardeş sayfada belirtilen hesaplarından birine yatırıp, makbuzu bize fax veya mektupla gönderin. Aboneliğiniz hemen başlasın. Abone olduğunuz takdirde 5 adet eski sayıyı ücretsiz alabiliyorsunuz.

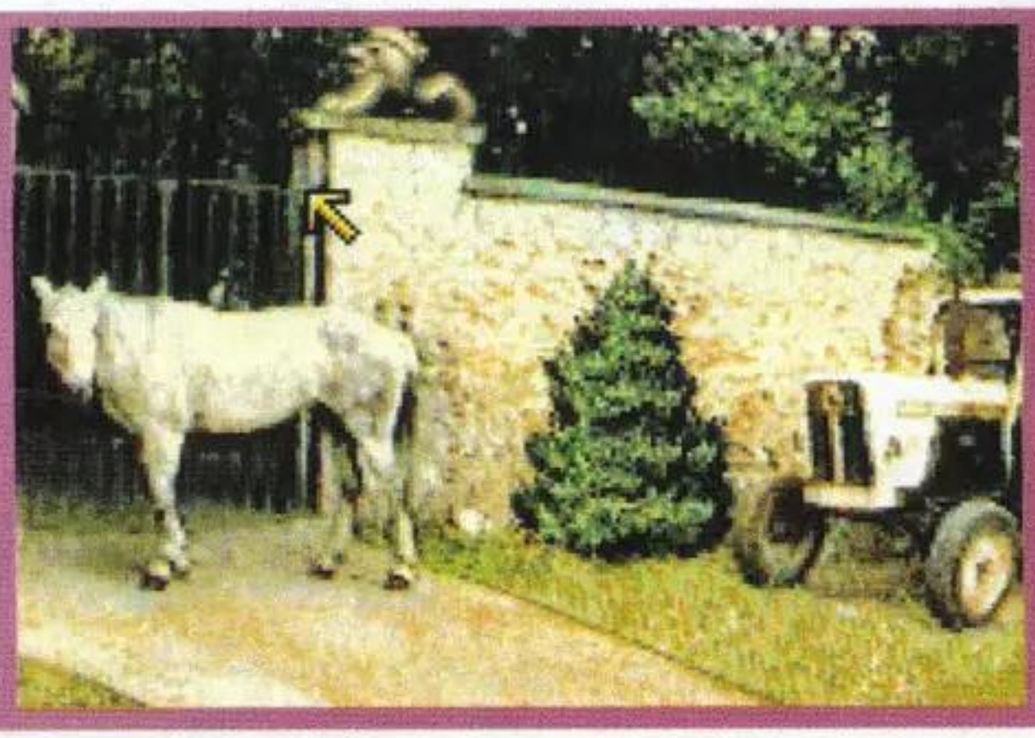
Ayrıca Cartoon firmasından veya Kamer Bilgisayar'dan Dedektif Fırtına aldığınız takdirde 4 aylık ücretsiz abone oluyorsunuz.

LOST IN TIME

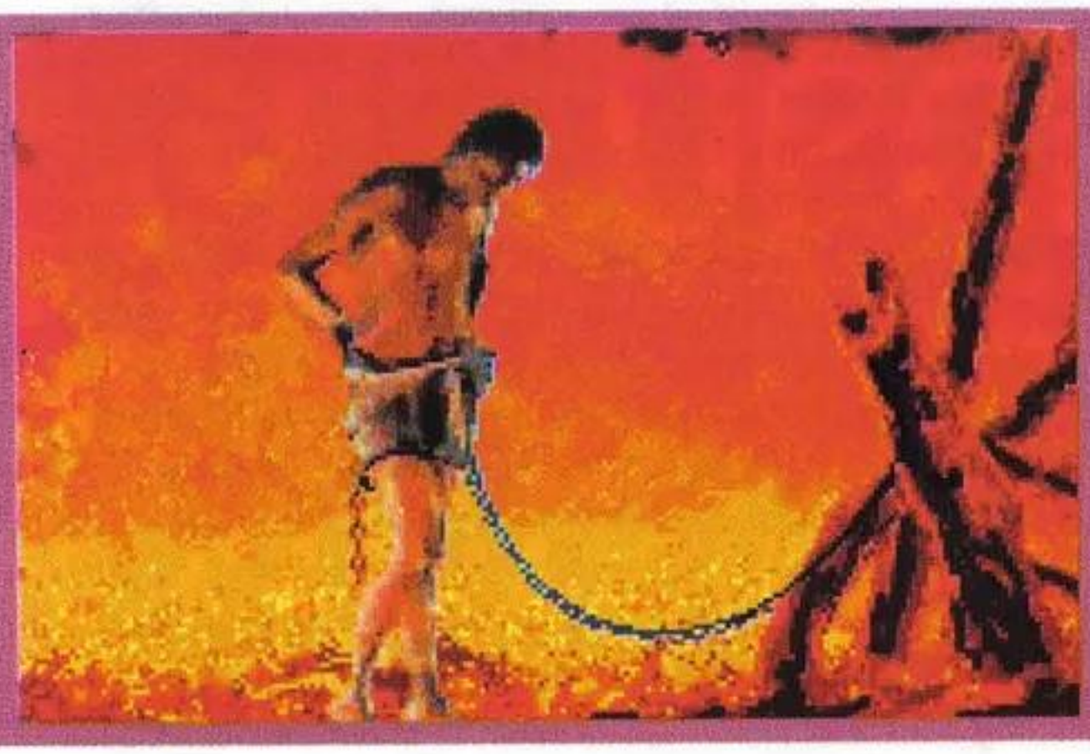


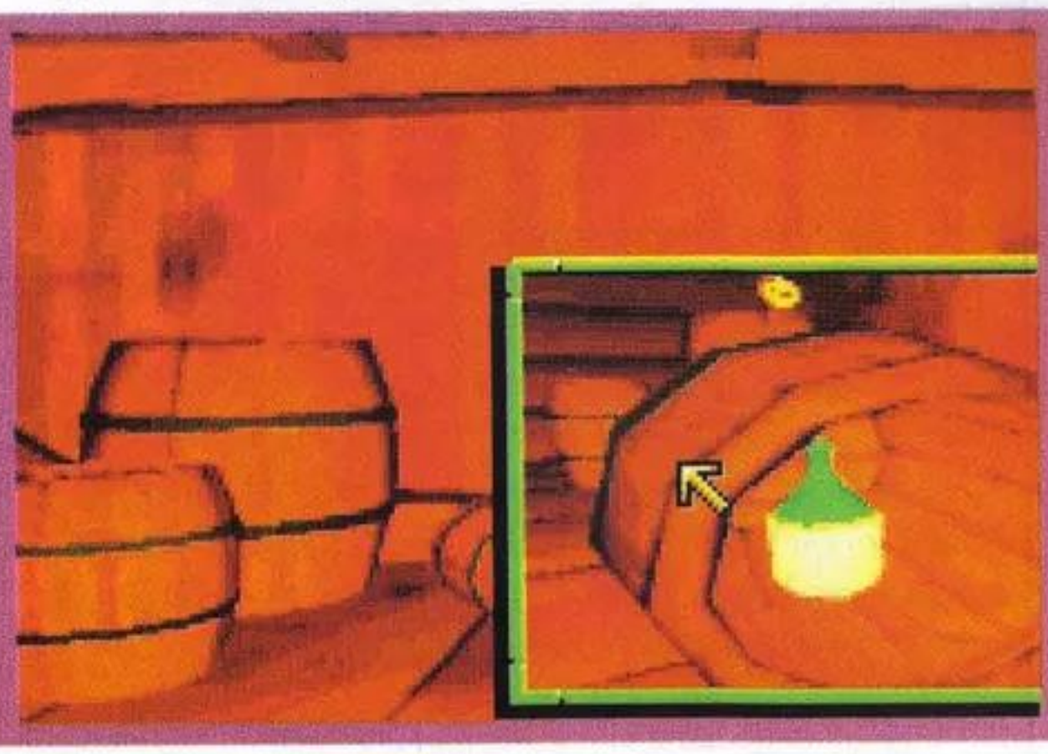
Evet sevgili Game Show okuyucularım, bu ay da sizlere bir klasik pişirdim yani çözdüm (sanki siz de anlamadınız). Oyun bildiğiniz gibi Lost in time, bilmediğiniz gibi Fascination'ın ikincisi. Lost in Time'ı F.2 yapan tek şey yönettiğimiz kişinin aynı olması. Bu arada Fascination'ı oynamadıysanız bulup oynayın Engin Abla'nızın da sevdiği güzide bir adventure oyunudur (Amiga'da da var). Son ekranını saymazsak Lost in Time'dan daha güzel olduğunu bile söyleyebilirim. Sanki F.'ın ikon sistemi daha iyiydi gibime geliyor. Aralarındaki en büyük fark Lost'un tamamen digitize karakterlerden oluşması. Aslında oyunu klasik yapan özelliklerden biri de bu. Digitize oyun oynamak isteyipte Not Enough bilgisayarları (4MB, 386 falan (üzülmeyin geçen yaz ben de böyleydim)) olanlar için gayet güzel bir oyun (PQ yaramaz). Oyunda ikon diye bişii yok. Sağ tuşa basınca inventory falan olayı (Hiç sevmem). Aslında en iyi ikon sistemi Death Gate'di. En azından bir şeye clickleyince bir sürü ikon çıkıyordu. Bu arada bir sözümü yineliyorum The Dig iğrenç bir oyun. Sierra yapsaydı böyle demezdim. Ama Lucas'ın Day of the Tentacle'dan beri kaliteyi (ha? hö? diyenler için açıklama: Kaliteden kasıtım bilmecelerin ve kontrol sisteminin kalitesi) bu kadar düşürmüş olması beni çok üzdü ve ayrıca siz Mac'e bakmayın Full Throttle çok çok çok çok kısa. Bu arada ben Lucas düşmanı değilim. Hatta Lucas hayranıydım. Maniac Mansion'dan Sam'n'Max'e kadar olan bütün oyunlarını (Sam hariç) hayranlıkla oynamış biri olarak Lucas'ın şu anda düşmüş olduğu durum beni bunları söyleticek kadar kızdırdı. Hemen beni vatan haini ilan etmeyin. Çözüme geçmeden önce sizi son kez uyarıyorum. Game Show diye bir dergi çıkıyor ya, bu dergiyi alın, almakla kalmayın aldırın. Yoksa Tanrı'larımı bulunca çok kötü büyü atarım (Kainatın tek tanrısız (tanrılarını kaybetmiş anlamında) cleric'i geldi beni buldu hem de female!). Ay yeter! Çözüme geçiyorum artık. Son olarak inventory içindeki bir eşyalayı yine inv. içindeki bir eşyayla kullanmak için önce sağ tuşla bir istediğiniz eşyayı seçin sonra o eşyayı ekranın üst kısmındaki inventory'de kullanın. Çözümle ilgili olarak sadece komutları yazdım. Uzun uzun anlatsaydım çok uzun olurdu. Hem size de yapıcak birşeyler kalmış oluyor. Bir de oyunun konusu var di mi? O da şöyle, başınızdan geçenlerden sonra bir tatile çıkıyorsunuz. Sonra gemide bayılıyorsunuz, ayıldığınızda.....(*- clicklemek ve tıklamak işlerinden sorumlu devlet bakanı)

Partie 1: Postere *. Tabureye *. Tekrar *. Altında çiviyi gördünüz. Pliers * Nail. Çiviyi aldınız. Sağ yapın, post'a *, sonra bi daa sağ. Fıçıya *. Lambayı alın. Sol yapın. Lamp * opening (yerdeki boşluk). Aşağı indiniz. Cask'e iki kere *. Bottle alın. Pomba (pump) * oil. Handle * (pompayı kullandınız yani). Burada biryerlerde chain olucak bulup *. Altından şişe açıcağı çıkacak (corkscrew) alın yani. Bütün barrel'lara lambayı * (iki katta da). Birinden sünger (sponge) çıkacak (alın dememe gerek yok herhalde?). Kovaya süngeri *. Islak süngeri postere *. Şişe açıcağını posterin altındaki (duvardaki yani) knot'a *. Deliğe * edince ilk encounter'ımızı bulmuş oluyoruz. Hemen +4 (höst!) long sword'unuzu çekip



saldırın demiyorum tabii! Çünkü siz Mage'siniz Fireball atmayı deneyin de demiyorum çünkü ne alakası var yani? Yaaa! Aslında bunları Engin Karısı bunalsın diye yazıyorum. Düşüncesiz hanım! Sanki biz bunları yazarken sıkılmıyoz. Neyse bu kadar mavra yeter çözüme dönelim de Emin Bey kızmasın. Neyse zenci herifle geyik ayini gerçekleştirdikten sonra post'a dönüp knife'ı böğrüne * (DM save at). Yukarı çıkıyorsunuz. Yönleri yazmama gerek yok. Küçük bir yer zaten oku ekranda gezdirin zaten hayvan gibi yazıyor. Şimdi container'dan towel (havlu) alın. Ring'i bulun (yüzük değil havaya asılmış bir şey ee şey neydi ya? Neyse ring işte. Holün en sonunda solda). Cache *. Soap buldunuz. Cannon bulun. İki tane var. Paslı olanına (sağda) soap *. Holün başına gelin. Dolap gibi birşey var. Üstüne gelince "Handle" yazıyor. Altına





(sliding) parçalanmış sabunları (soap shavings) tık! Use hande.... Geyik ikiiiiiiiii.....

Partie 2: Ne mi oldu? Ah hah hah! Niye söyliyim? Okuyun text'leri. Üşendiğimden değil sizin yararınıza, hem kelime öğrenirsiniz. Hoş ben de 2 sayfalık oyunu 7 sayfa yazıp sayfa doldurmayı bilirim ama biz o sayfaları daha yararlı şeyler için kullanıyoruz. Daha Muhammed'e sayfa gerek (Emin Beeeyyyy!). Neyse aklıma getirip sinirimi bozmayın. Şimdi ağzımı bir açıcam 1000 kelime bu konu hakkındaki tüm kinimi yazıcağım Engin Abla'nız sıkıntıdan ölücek siz bayılacaksınız. Bugün çenem çok düştü yaaa. Emin ordan kötü kötü bakıyo (Uzakta olması fark etmez anlar o. Büyük insan, ulu kimse). Ay tamam tamam devam ediyorum. Zaten bundan sonra hiç mavra yok. Höt! Gülmeyin ordan derse yani çözüme devam ediyoruz. Sağdaki traktörden battery üstünden basket alın. Yine traktördeki toolbox'a 2 kere tık-tık. Elmayı (Epıl) ata (hors) verin (giv). Kapıya (geyt) tık. Bi da tık. Kağıt ve dart aldınız. Demin toolbox'tan aldığınız pipe'ı battery'de kullanın. Asiti kilide dökün. Manor'ın kapısına *. Resim, odun alın. Dart'ı key hole'a kullanın. Handle *. Resmin içinden tel çıkıcak.

Onu alıp handle'a sarın. Backyard'a gidin. Light house'a gidin. North side tarafına uğrayın. Yerden şişeyi alın. Fıçının tıpasını (cork) dart ilen tık! Fıçıyı alın (hafifledi ya). Sirkeyi (vinegar) battery ile evlendirin (tık). Kapıya dönün. Sargıyı (coil) pile *. Magnet yaptınız şimdi bunu kapının altına (space) *. Anahtarı aldınız. Kapıyı açıtınız. Hemen karşınızdaki oar take. Fire place *. Roasting Spit *. Fire ex. alın. Box *. Copper wire *. Box *. Cigara paketinin içindeki folyoyu (foil) fuse tık. Back of Light house bu arada haritayı kullanıyorsunuz değil mi? Basement window * R. spit. CRASH! Hose alınır be abi. Layt hausın kapısına gelin hose - handle kılık. Karşıdaki strange building'e gidin. Merdivende bir hole var. Buraya portraid'i *. Portraid'e *. Açılan panoya *. Olay çok basit iki sayıyı çıkarıyorsunuz o sayıyı alta yazıp haça basıyorsunuz (buduğunuz sayı kaptanın yaşı ona göre çıkarın). End of hose * asansörde railing. Control panel * (içine girmiyorsunuz). Crash 2! Portraid * (asansörü call ettiniz). Asansöre girip button *. Fıçıyı yere (floor) koyun. Üstüne çıkıp şişeyi aldınız. Şişenin tap'ini container'a *. Lighthouse'a gidin. İçeri girdiniz. Soldan shoe *. İçindeki rusted key ile önünüzdeki kapıyı açın. Aşağı inip valve *. Yukarı çıkın. Masadan field glass *. Batık gemiyi bulup *. Shipwreck *. Karşınıza çıkan sembolleri ve renkleri sırasıyla bir yere yazın (her oyunda değişiyor). Çekmeceye 2 kere *. Kürekle (oar) cupboard'u açın (razor aldınız). Yukarı çıkın. Lambaya bakın. Razor * curtain. Curtain 2 kere * (keronsene aldınız). Girişe gelin. Kapının hemen solundaki yere * (piece of glass alın). Aşağı inin. Acid * algae (sağda). Glass * algae. R.spit * algae. ;Rust remover * Mecanism. Mecanism *. Kapıyı açtınız. Vault'a gelin. Aşağı inin. Sandığa (trunk) *. Önce gördüğünüz renk sırasını ayarlayın. Sonra Gördüğünüz şekillerin güncel hallerini düşünün. Benim 3 oyunumda da değişmeyen sırayı veriyim : bıçak - silah - kurşun. Bende sadece renkler değişmişti. Neyse sonra sağ alttaki tuşa basın. Bahçeye dönün (haritada garden). Well *. Hose * faucet. Hortumun yırtık yerine (torn) *. Fiberglass * torn. Resin * fiberglass. Hortumu onardınız. End of hose * well. Faucet *. Kuyudan cork alın. Basement'a gidin (haritaaaa). Boat *. Shoe * water. Perde parçasını * leak. Cork * leak. Oar * boat.....

Partie 3: İçeri girin. Cabinet 2 kere *. Chair 2 kere *. Basket 3 kere *. Chandelier 2 kere *. Chair *. Chandelier *. Nail * bracket. Nuoc nam * bread. Dışarı çıkın. Ekmeği roof'a atın. Düşen buoy'u *. Razor * rope. Chan. * cliff. Anchor * rope. Hook * cliff. Basement'a gidin. Barrel *. Manor'a gidin. Log * heart (fire place). Kerosene * heart. Handkerchief * heart. Odadaki rod'u alıp heart *. Kuyuya gelin. Hortumu razor'la kesin (club oldu). Club * ship (gemi maketi). Fireplace'e dönün. Heart'e *. Matches * match box (sigara paketinin

 Klasik

içinde). Yanan kibriti heart *. Fıçıyı flag stone'a *. Candle * fıçıdaki hole. Club * barrel. Truck *. Shoe * sand box. Shoe * barrel. Opening *.....
The mast * (sağda). Floats * box. Pipe * puddle (solda). Box. Pliers * wire. Olmadı tabii! Ama demoyu görün istedim. Copper wire * e. wire. Pliers * wire. Water * lock. Fire ex. * lock. Pliers * frozen lock. Geyik üüüüçççççç.....

Partie 4: Sola dönüp pliers'la ekranın solundaki wooden pin'e 2 kere *. Söylediğim ekranda bir sürü wooden pin var. Kırık lambaların olduğu yer değil. Holün sonunda sağdaki cannon ball'lara yakından bakın. Solda broken oar var, onu alın. Aşağı inin (hold). Kancayla (hook) sandığın kilidini açın. Box *. Clothing *. Box *. Ribbon *.Wooden pin * ribbon. Ribbon * oar. Nail * stick. Yukarı çıkın. The closet'u bulup *. Yukarıdaki halyard'ı boat hook'la aşağı çekin. Halyard *. Halyard'ın altına (the end) *. Corkscrew * notch. Porthole * corkscrew. Aynı yönde hemen yandaki porthole *. Thin rope bucket *. Birkaç kere *. Saw buluyorsunuz. Melkinor'a gidin (handle *). Balkona çıkın. Stern'den flag'ı alın. Desk'e *. Armchair 2 kere *. Silver key alın. Soldaki room'a gidin. Rug, corner, brass key *. Desk *. Brass key * drawer. Desk blotter *. Drawer 3 kere *. Sağdaki odaya (chamber) gidin. Dresser'da sağ taraftan bowl, sol taraftan flask alın. Sağa dönün. Dish'ten banana slices. Salts flask * bowl. Bowl * under calippo (balkonun solunda). Acid solution * bowl. Chamber'a gidin. Dagger * rug. Trap door *. Aşağı inin. Closet'e gidin. Corkscrew'i alın (evet, bıraktığınız yerden 'the end'). Hold'a gelin. Sandığa bakın. Aralığa (spring) dagger *. Çıkan şeyi alın (powder). Spring * dagger olayını tekrarlayıp ikinci şeyi alın. CELLAR (use map). Post click. Corkscrew * opening. Master key *. Geri gelin. Post'a b. powder sürün. Şimdi master key ile söylediğim kapıyı açıp dediklerimi yapıcaksınız. Mysterius door * m. key. Shelf *. Flask *. Very elegant door * m. key. Corner of the room *. Curtain *. Golden cage *. Secretary *. Drawer *. Ring *. CABIN (haritada solda). Soldaki odaya gidin (the room). Dolaba *. Seal * knot. Musiki odasına girdiniz. Low table'a *. Record alın. Bar *. Counter *. Phonograph *. Kapıdan çıkın. CABIN. Phonograph'ı music table'a koyun üstüne bir de record! Handle'ı clickleyip start button'a * yapıncaaaa... Desk'in yanındaki table'a cage *. Muz dilimlerini (banana slices) cage'e koyun. Flag * cage. Soldaki odaya gidin. Flask * handkerchief. Handkerc... * sink. Desk blotter * sink. Şifreyi bir yere yazın (harf de var). Cage'in yanındaki painting *. Fire from... *. Yazdığınız kombinasyonu girin. Small box'ı alın. Inventory'den tekrar seçin. Üstünde TOP *, sağ *, TOP *, OPENING *. Small key *. Normale döndürün. TOP *, MIDDLE *, small key * lock. Revolver'ı alın. Büyük dolabı bulun. Silver key ile açın. Box *. Iron key alın. Cage alın. MID DECK. Holün sonuna gelin. Towel * ring yapın. Boşluğa cage koyun. Geriye dönün. Kilitlere bakın. Tekrar ring * towel. Cage'i alın. Arkanızı dönün. Kilitlere bakın. Iron key'le kilidi açın. Geeyiik! Floor *. Crevice *. Corkscrew * something shinny. Magnet on revolver.Revolver'ı zencinin ayaaana tık! It seems.... yazan yere *. Cottonn *.Cotton * mast door. Pliers * door. Hook * shelf. Rum aldınız. Sponge * rum. Label * melkinor. Aftır enadır geyik....

Partie 5: Yeeee last çeptır! Waterfall bulun. Corkscrew * coconut. Pipe * coconut. Child *. Kısa bir geyik molasından soora use Flag on Manicou ve Pipe on Manobilmem kim *. Ge... Ardından madjumbe on passage ve cage on passage *. Door *. Flat key * cage. Gold pieces * door slot. Geyik ritörns. HEMEN SAVE YAPIN!!!! Kapıdan girin. Old book *. Kadına vermeyin (Aaa! Sapıklar! Kitaptan bahsediyoz burda) ve bekleyin. Gidince mirron * spider. Clothing *. Kadını bekleyin. Kitabını verin. Door *. Window *. Holocom on table. Holocom *. Potion on herifin glass'ı. Holocom take. Melkinor's glass *. Zencinin glass'ı. Velvet ablamızla muhabbet (geyik yok artık) yaptıktan sonra Devia ve Makanda'yı ziyaret edin size potion vericekler. Bunları mix edin (karıştırın yani...). Karışımı köpeğin ordaki adama verin. Konuşma sonunda köpeğe *. Adamla tekrar konuşun. Potion'la tuzu şeker yapın. Sugar on dog. Bir save daha atın. To kitchen deyin. Crib *. Bag *. İçinden flower ve vanilla çıkarın (Tıklayıp alın). Bag * ember (solda). Bag * stool. Bag * ember. Ve Jarrath gelir. Son haraket çok basit. Save edin. Yukarıdaki notebook'unuza bakın. Jarrath'la ilgili bilgileri okuyun. Zaten yanınızda üç tane obje var. 2 kere ölseniz n'olcek. ..... on Jarrath! Son demo hoş bişiii geçen yaz görseydim çok iyi derdim (386 disket hesabı) ama ben Gabriel 2'yi oynadım yorumda bulunmuyorum.... Yeee! Bitti! Eh yazı yazmam gereken zamanımı Kutu Frp oyunlarında gönül eğlendirerek geçirirsem bööle olur işte. Daha yazı spell check yapıp okuycam ve yazımı götürücem. Bu arada geçen ay Rayman yazısında adım çıkmamış o bendim yani. Favori yazarınız 1 oyun yazdı diye üzülmeyin diye söylüyorum. Zaten bu ay yazıları üçledik. Sonuç olaraktan bilgisayarınız düşükse falan mutlaka alın. Bu arada artık klasik bulmak zorlaştı. Açıklanmasını istediğiniz bir klasik varsa bizi arayın, yazın, fax çekin falan. Yoksa oturur Ghost'n'Goblins yazarım! Birde sanki yazı çok kısa olmuş gibi teşekkür kısmı ekledim. Muhammed öncelikle yardımların için sana çooook çooook çoook thanx, sonra Emin dergiye devam kararın ve çabaların için extra double thanx, tabii derginin bugünlere kadar gelmesine emek veren herkese (ayrı ayrı yazmıyim şimdi), bize destek olanlara da teşekkürlerimi sunuyorum. Ve de DM'im Özhan sana da çok teşekkürler (biraz experience verirsin artık di mi?). Tüh! Bak Aziz yer kalmadı, sonra artık... Yazımı bilmem kaçıncı kez şahsi mesajlarla doldurdum. Midesi bulanan, kalp krizi geçiren veya migren ağrıları tutan olduysa özür. Bittii!...

☒Efe 'T.U.R.T.L.E.' Mumoğlu

FIRMA: COCTEL VISION (ADV.)
SİSTEM: 12HD - 18MB HARD DISK
4 MB RAM
VGA
Minimum PC 386
KARAR: %81

GALAXY
BİLGİSAYAR

**Eski Bilgisayarınız sizi üzmeye başladıysa
bize gelin en uygun şartlarda**

CD KAYIT YAPILIR

UPGRADE
edelim.

ORJİNAL VE OEM CD'LER

HER MARKA BİLGİSAYARINIZ TAMİR EDİLİ

PENTIUM 90
8 Mb Edo Ram 850 MB HD
, 1 MB PCI S3 Trio 64
Ekran Kartı 0.28 NI- LR
Monitor

787 $

4 MB Edo Ram	: 29 $
14.4 Voice Fax-Mdm	: 42 $
4x CD Rom	: 49 $
6x CD Rom	: 89 $
16 Bit Ses Kartı & Hoparlör & Mikrofon	: 46 $

KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLARINIZ DEĞERİNDE ALINI

- AT YARIŞI TAHMİN PROGRAMLARI
- TURİZM PROGRAMLARI
- TİCARİ PROGRAMLAR
- DÖVİZ TAKİP VE BORSA PROGRAMLA

Adres: Ortabahçe Cad. Bizim Çarşı No:4 Beşiktaş
Tel: 0212 261 5960 ISTANBUL
(Aradığınıza pişman olmayacaksınız)

RETURN

Evet Game-Show okuyucuları, geleneksel olarak yine Serkan`a sataşarak yazıma başlıyorum. Ben tatildeyken Serkan`a bir mektup gelmiş. Hem de kitlesinden. Tabi benim biraz geç haberim olduğu için, geçen ay bu mektup ile ilgili bir şey yazamadım. Neyse, mektubu Alper adında bir okuyucumuz yazmış ve gönderen yerine "Serkan`ın Kitlesi" yazmış. Tabi Serkan bu mektubu görünce kitle hayallerine iyice daldı. Neyse, bu kadar Serkan muhabbeti yaptıktan sonra artık oyunumuzun tanıtımına geçebiliriz. Oyunumuz Windows 95 altında çalışan güzel bir arcade oyunu. Aynı zamanda iki kişi oynayabileceğiniz bu oyun, zaman geçirmek için güzel bir seçenek olabilir. Oyunda dört tane araç seçebiliyorsunuz ve her oyuncunun bir üssü var. Araçlar; Helikopter, Tank, Jeep ve Roket Atar. Bu araçlar size belirli bir sayıda veriliyor ve araçlarının hepsi biten oyunu kaybediyor. Aslında amaç düşmanın bütün araçlarını patlatmak değil. Asıl amaç düşmanın bayrak kulesini bulup, patlatmak ve bayrağını alıp kendi üssünüze götürmek. Bayrağı bir tek jeep taşıyabilir. İsterseniz ilk önce oyundaki opsiyonları açıklayalım.

Options: Screen: Oyun üç değişik ekran çözünürlüğünde oynanabilir. Alt+1= 640x480, Alt+2= 320x240, F4= Tam ekran. **Music:** Oyunun müziğini açıp kapatmaya yarar. **Config:** Opsiyonları açmanızı sağlar. Ayrıca bu opsiyonlardan Klavye ve Joystick ayarlamalarını da yapabilirsiniz. **Help:** Oyunun yardım opsiyonlarını açar. **Alt+F1= Help Topics:** Yardım dosyasını açar. **Shift+F1= System Info:** Sisteminizin özellikleri hakkında bilgi verir. **Ctrl+F1= About Return Fire:** Oyunu yapanlar hakkında bilgi verir.

Opsiyonları açıkladıktan sonra, isterseniz araçları biraz açıklayalım. Araçların hepsinin değişik özellikleri ve silahları vardır:

Tank: Tek çeşit silahı vardır. Namlusunu 360 derece çevirebilir ve böylece hareket halinde, geriye veya yana ateşedebilirsiniz.

Helikopter: Oyunda uçabilen ve mayınları vurabilen tek araçtır. Fakat zırhı fazla kuvvetli değildir. İki tane silahı vardır. Birisi normal bomba diğeri ise roket. Aynı zamanda roket en güçlü silahtır. Helikopter benzin veya cephane almak için üsse dönmelidir. Yukarıdan ateş ettiği için mayınları patlatabilir. Ayrıca helikopter sağa ve sola kaçabilir.

ASV: Oyundaki en güçlü zırha sahiptir. Tank'tan daha yavaş fakat daha güçlüdür. İki kişilik oyun oynuyorsanız, mayın da döşiyebilir.

Jeep: Oyunun kaderini belirleyen araçtır. Bayrağı yalnız jeep taşıyabilir. Jeep'in radarı yoktur fakat onun yerine konsolda bir ışık vardır. Bu ışık siz üsse doğru giderseniz kırmızı, bayrağa doğru giderseniz yeşil yanar. Jeep'in zırhı yoktur tek atışta tarih olur. Silahı ise çok zayıftır. Sadece çok az miktarda el bombası taşır. Jeep bayrağı taşırken patlarsa, bayrak orada kalır ve bir başka jeep ile gelip alabilirsiniz. Bayrağı aldıktan sonra kendi üssünüze götürmelisiniz. Bayrağı almak için jeep`l göndermeden önce diğerleriyle yolları temizlemelisiniz çünkü daha önce de söylediğim gibi tek atış boom. Jeep lastiklerini şişirerek suda gidebilen tek araçtır. Biraz yavaşlar ama en azından batmaz. Oyunda çeşitli binalar vardır bunların bazıların açıklayalım:

Bayrak kulesi: İşte oyunun en önemli binası budur. Bunu patlatıp içinden byrağı almalısınız. Birden fazla bayrak kulesi olabilir fakat bunların sadece birinde bayrak vardır.

Benzin deposu: Benzin deposunun önünde durup, aracınızın deposunu doldurabilirsiniz. Yalnız helikopter benzin almak için üsse dönmelidir.

Cephanelik: Cephaneliklerin önünde durarak silahlarınızı yenileyebilirsiniz. Helikopter bunun içinde üsse dönmelidir.

Roket kuleleri: Bu kuleler sizi ileride bayağı zorlayacaktır. Her bölümde karşınıza bunlardan daha fazla çıkacaktır. Sizin için büyük bir tehlike oluşturan bu kuleler, jeep'lerinizi bir atışta temizlerler. Onun için önce bütün kuleleri ortadan kaldırmalısınız.

Üs: Araçlarınızın bulunduğu yerdir. Ayrıca araçlarınızı buraya geri sokabilirsiniz. Böylece kullandığınız aracı değiştirebilir veya benzinini ve cephanesini yenileyebilirsiniz. Daha öncede söylediğim gibi, helikopterler benzin ve cephane için buraya girmek zorundalar. Bayrağı ele geçirdikten sonra getirmeniz gereken yer burasıdır.

Diğer binalar ise hastaneler, çadırlar, kuleler, barakalar, binalar, falan filandır... Bazı binaları patlattığınızda, içinden askerler çıkar ve size elbombası atarlar. Bunları ezebilirsiniz. Zaten attıkları bombalarla ancak jeeplerinizi patlatabilirler.

Düşmanınızın bölgesine girdiğinizde, orayı burayı patlatmaya dalacaksınız ve birden cephanenizin ve benzininizin azaldığını farkedeceksiniz. Hemen bir depo ve cephanelik bulun ve önüne park edin. Araçlarınız tamamen patlamadan evvel onları üsse geri getirirseniz, bütün hasarları tamir edilecektir. Böylece araçlarınız eksilmeden bir temizlik yapmış olacaksınız. Kimi

BİRİ BULMUŞ:
Helikopterle uçması ve avlanması zor ama keşif görevleri ve düşmanın üssünü bulmak için ideal...

BİRİ GİTMİŞ:
Roket atar uzun menziliyle lanet olası, sinir edici düşman turret'larına karşı en etkili silahınız, uzakta durup onlar size geçiremeden siz bir iki kule patlatıp yolu temizleyebilirsiniz...

BİRİ PATLATMIŞ:
Roketatlar dar yerlerde zorlandığından son darbeyi tankla vurmakta yarar var. Bayrağın binasını iyice patlatmayı unutmayın.

FIRE

zamanlar üssünüzden fazla uzaklaştığınızda, acele olarak üsse dönmeniz gerekebilir. Bunun için kullandığınız aracı gözden çıkarmalısınız. Ctrl+Shift tuşlarına basarak kullandığınız aracı patlatabilirsiniz. Üsse en hızlı dönüş yolu budur. Helikopterle denizde fazla açılmanız sizin için iyi olmaz. Çünkü her an bir deniz altı çıkıp, size ısı güdümlü bir roket atabilir. Bir takım manevralarla bundan kaçabilirsiniz fakat başka bir hedef bulmadıkça asla peşinizi bırakmaz. Ayrıca bu roketi atan deniz altıya boşuna ateş etmeyin çünkü yok edilemez. Üssünüze her girişinizde haritaya bakın çünkü komple bir harita verilmiştir ve oyun sırasında başka hiç bir yerde büyük harita göremezsiniz. Jeep haricindeki araçların konsolunda radarları vardır fakat çok ufak bir alanı görebilirsiniz.

İki kişi oynarken rakibinize biraz cinlik yapabilirsiniz. Mesela rakibiniz sizin bayrağı aldı kaçıyor. Hemen onu öldürüp bayrağınızı alın ve haritanın en uzak köşesine götürün. Yada bir binanın veya roket kulesinin arkasına saklayabilirsiniz. En iyisi siz denizin ortasına gidip bırakın. Böylece yavaş yavaş kıyıya doğru gelecektir. Elbette rakibinizin hareket eden bir bayrağı bulması biraz zaman alır. Köprülere mayın koyabilirsiniz. Eğer böyle yaparsanız hem düşmanınızı hem de köprüyü uçurursunuz. Bayrağınızın etrafına mayın döşeyin. Hatta daha da ileri gidip, düşman üssünün etrafına mayın döşeyin. Bu arada helikopterler roketleri ile mayınları vurabilirler. Sadece roketlerle ve aynı zamanda direkt vuruşla patlatabilirler. Yönünüzü bulmak ve düşmanlarınızın yerini anlamak için radara bakabilirsiniz. Daha öncedende söylediğim gibi jeeplerde radar yerine ışık vardır.

Oyunun dördüncü bölümünden sonra düşman helikopterleri çıkacaktır. Bunlar, sizin aracınız bir süre hareketsiz halde durduğu an yerinizi bulurlar. Onları vurana kadar veya üssünüze girene kadar hiçbir yere gitmeyeceklerinden emin olabilirsiniz. Oyunun her bölümünde bilmem kaç tane harita vardır. Bir üst bölüme geçebilmek için bütün haritaları bitirmelisiniz.

Her neyse, işte oyun böyle bir oyun... Gerçekten zaman geçirmek için iyi bir oyun olduğunu söyleyebilirim. En azından oynamadım demeyin. Ayıptır... Saat sabahın dördü oldu ve ben hala yazı yazıyorum. Evet belki bunu söylemem çok gereksizdi ama bu saatte bin kelime yazmak kolay değil. Toplam bin on iki kelime oldu. FAREWELL!

☒Gökhan 'Madman' Tarcan

BİRİ GETİRMİŞ:
Jip oyunun en aciz aracı ama bayrağı ele geçirdikten sonra üsse dönebilmek için ona ihtiyacınız var. . Bayrağı aldıktan sonra tek yapmanız gereken 'hani bana, hani bana' demek.

FIRMA: VIRGIN (ARCADE)

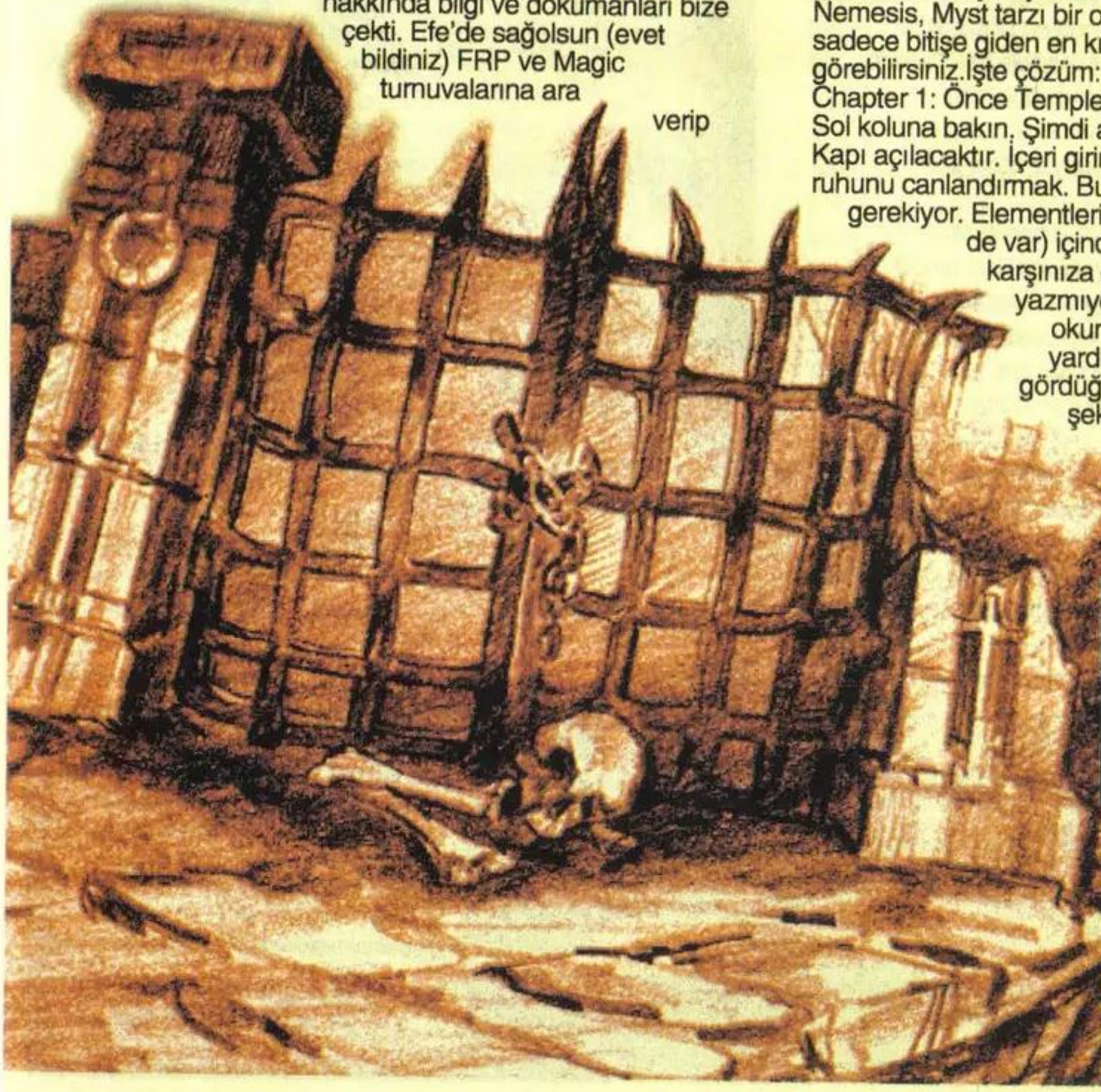
5 HD - 10MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA, Windows 95
Minimum PC 486

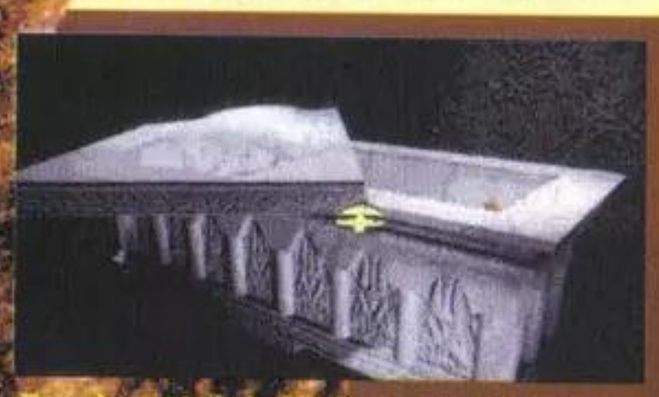
KARAR: %88

ZORK NEMESIS

Her zaman karşımıza çıkan bin tane beladan bahsedip duruyorduk ya. İşte bu oyunun başına gelenler sınırları epey zorladı. Okuyun da görün bakalım her ay neler çekiyoruz. İlk önce bu oyunu, dergileri dağıtmak için gittiğimiz bilgisayarcıda tanıştığımız bir bayana yazması için teklif etmiştik. Bize cazip gelen ilk defa bir bayanın bizim sayfalarımızda konuk olmasından başka hiç birşey değildi. 'O' da oyunu bitirmek üzere olduğunu on beş gün içinde yazacağını söyledi. İlk kez tanıdığım bir kıza güvenmemeyi çok önceleri öğrendiğim için, iki-üç günde bir fikrini değiştirip değiştirmediğini soruyordum. Neyse, karşı cinse hiç bir zaman güvenilmeyeceğini, derginin çıkmasına üç gün kala bana bir kez daha hatırlattı. Gerekçe olarak olarak da bu işi bedava yapmayacağını söylüyordu. Harddisk gelmiş, film çıkışına çeyrek kala böyle bir haber planların içine etmişti. İş başa düştü ama gel gelelim, İstanbul'daki bütün Zork Nemesis'lerin köküne kıran gelmiş gibi oyunu hiç bir yerde bulamıyorduk. Herkesler Zork'larını satmış paralarını sayıyordu. Bir arkadaşımızdan (erkek) rica ettik, taa Bakırköy'lerden kalkıp getirdi. Başka bir arkadaşımıza (erkek) rica ettik, oyunun internet'teki sayfalarına bağlanıp oyun hakkında bilgi ve dökümanları bize çekti. Efe'de sağolsun (evet bildiniz) FRP ve Magic turnuvalarına ara verip oyunu yazabileceğini söyledi. Hemen kuryeye telefon edip oyunun CD'lerini Efe'ye ulaştırdık. Fakat bela bu ya, Zork, Efe'nin bilgisayarındaki ekran kartını kendine layık bulmayıp çalışmamış. Başka bir arkadaşımızın (tabii ki o da erkek) ekran kartını bilgisayarından söküp gece saat 00:30 suları Efe ile Göztepe'de buluşup (bu arada ailesine de bütün Game-show dergisi adına özür dileriz. 'O saatte rahatsız ettik sizi') Zork efendinin isteğini yerine getirdik. Fakat oyunu yazması için sadece bir günü kalmıştı. O bir gün içinde yemek yedi mi bilemem ama ertesi gün yazıyı teslim etti. Yazıyı tahsih için okurken, acaba bedeli kaç lira (kaç dolar) diye düşündüm. Ve bir kez daha karşı cinsin, bizlerden çok daha aşağılarda olduğunu hissettim (her bakımdan yanı). Şimdi saat 04:00 (televizyonda bir kız var acaip güzel) ve ben 08:30'da Diacana gidip sayfaların çıkışı alacağım. Ben, Efe Mumoğu, sorumsuz bir kişinin yarım bıraktığı işi tamamlamakla görevlendirilmiş bir yazarım. Ve dergi çıkmak için benim bu yazıyı bitirmemi bekliyor. Hemeyse Zork Nemesis, Myst tarzı bir oyun. Çok az vakit kaldı. Yazıda sadece bitişe giden en kısa yol var, diğer yerleri oyun içinde görebilirsiniz.İşte çözüm:

Chapter 1: Önce Temple'a girmeniz gerekiyor. Kapıyı bulun. Sol koluna bakın. Şimdi ay şeklini güneşin üstüne sürükleyin. Kapı açılacaktır. İçeri girin. Amacınız Temple'da 4 elementin ruhunu canlandırmak. Bunun için 4 elementi bulmanız gerekiyor. Elementlerin yerleri oyun kutusunun (Oem'de de var) içindeki haritada var. Bu arada karşınıza çıkan şeyleri okuyun diye yazmıycam o yüzden gördüğünüz herşeyi okumaya çalışın. Puzzle'ları çözmekte yardımcı olacaktır. Hatta gerekli gördüğünüz GEREKLİ ŞEYLER'i (özellikle şekiller) not alın. Lab. ve kütüphane'de okumanız gereken şeyler var. Özellikle lab.'daki element sembollerinin olduğu scroll'u not edin.





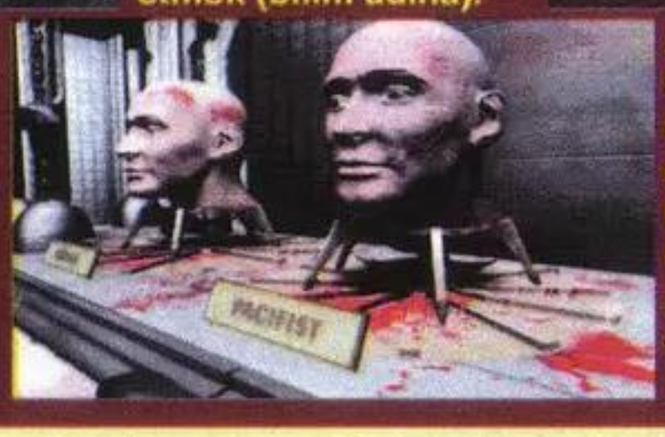
Frankenstein'cilik oynayacaksanız önce iyi bir vücut bulmanız lazım, yalnız dikkat edin, çoğu ülkelerde mezarlıktan kız kaçırma operasyonları suç sayılıyor olabilir (Allah Allah, neden acaba?), gece gidip siyah giymek akıllıca olabilir (aslında okuyucuları suça teşvik de suçtur hernalde).

Elementlerin kapılarını açmak için kullanacaksınız. Elementlere başlamadan önce açıklık yere gelin ve güneş saatine bakın. Gösterdiği şekli not edin ve demir parçasını alın. Ayrıca temple'ın ortasında 4 elementle konuşabilir ve sembollerini öğrenebilirsiniz. Artık hazırsınız. Şimdi haritanıza bakın ve istediğiniz elementin kapısına girin. Bu arada bir elementi bulduğunuzda altar'a ışınlanacaksınız. Elementi yerleştirdikten sonra karşıya bakıp ışıklı yere clickleyerek elementin ruhuyla (aslında simyacısı da olabillir?) konuşmalısınız. **FIRE:** Ateşe girebilmek için önce kütüphanedeki ilk panelin sol tarafına, ikincinin sağ tarafına, üçüncünün sağ tarafına, dördüncünün sol tarafına clickleyin. İlk kapıyı açmak için lab.'deki formülleri kullanın. Yani resmin başını ateşi oluşturan elementlerin üstüne getirin (Kağıtta ? + ? = fire gibisinden birşeyler yazar). İkinci kapıyı açmak için metal çubuğu güneş saatine koyun ve gölgeyi "saturnax" sembolüne getirin. Doğru alevi bulabilmek için aynayı (orada biryerlerde) kancalara asın. Mavi yanan mumu bulun.....
AIR: Kapıdan girdikten sonra sağda horn'lar göreceksiniz. Bunları tek tek çalın. Birinden rüzgar sesi gelecek. Hava elementini aradığımız için bir ipucu verecektir. Rengine dikkat edin. Sonra sağa bakın. Burası basit bir puzzle ekranı. Sadece rüzgar (rüzgar dedim de aklıma geldi Dedektif Fırtına'yı alın) rengini (mavi) yakmaya çalışın. Sadece kırmızı ve maviyle ilgilenin. Sonunda merdivenler inecektir. Şimdi hava yapmaya çalışacaksınız (hayır, son model arabaya atlayarak değil!). Önce ortadaki şeyin sağ tarafına geçip böcekli düğmeye basın (ben çok aramıştım). Perdeler kapanacaktır. Şimdi kürenin başına gelin. 1.kol yarım, 2. ve 3. kol tamamen, 5. kol'da kapalı olacaktır (1. kol yok). Buyrun hava..... **EARTH:** Kapıyı açmak için Iron ve Murz sembollerini açmanız gerekiyor. Merdivenden aşağı inmek için kolu çekin. Teleskopla almanız gereken elementi görebilirsiniz. Elemente ulaşmak için vagona binmelisiniz. Önce save edin sonra sağdaki şekillerden birini seçin (sağ alt köşe). Bu arada her şekil ve sayı mutlaka bir yerde yazılıdır. Ben bunları yazıyorum. İsterseniz arayabilirsiniz (arayın!). Seçimi yaptıktan sonra vagona binin. Elementi alın.... **WATER:** Kapıyı açmak için puzzle'ı çözmek zorundasınız. Mızıkayı dinleyin ve aynı sesi sağdan çıkarmaya çalışın. Eğer sağırsanız soldan sağa 1-4-5. Kapılardan biri sizi bir yere (yine kesin konuştum) götürüyor. Kumsaatini click'leyin. Üstüne oturun. Sola deönmeye başlayın. Penceredeki görüntünün değiştiğini göreceksiniz. Her manzarada pencereye yaklaşın birinden testere bulacaksınız (inşaat sesleri gelen bir yerdi). Sonra kar manzarasına gelin. Testereyle buzu kesin. Tabağa düşecek. Şimdi yanardağ manzarasına gelin. Tabağa bakın. Suya clickleyin.....
End of chapter: Tüm elementleri canlandırınca size bir yellow sphere verecekler. Bunu PLANETARIUM'da (en kuzeyde) gezegenlerin ortasına koyun (Önce soldaki kolu kullanın, sphere'i koyun ve kolu tekrar çekin).
Chapter 2: Şu anda planetarium'da olmalısınız. Burda amacınız 4 elementin dünyalarına giderek 4 elementin sembolünü bulmak. Bir dünyaya gitmek için (4 tane var) sağdaki kolu çevirin. İstediğiniz dünya gelince (kütüphanedeki kitapta gösteriyordu) kolu bırakın ve mükemmel bir render demoyla oraya gidin. Burayı da istediğiniz sırayla oynayabilirsiniz. Bu arada bir dünyada işinizi yarım bırakıp başka bir yere gidebiliyorsunuz. Inventory değişmiyor. Bunun için başladığınız yerdeki gezegenin modeline click'leyin. Unutmadan 4. dünyayı (size göre sonuncu olanı) bitirmeden save edin. Bir dünya bitince yine sembolü yerine oturtup ruhuyla konuşuyorsunuz.
Asylum (hava): Sanırım turuncu gezegen. Bölümleri kolaydan zora doğru yazıyorum. Bu bölümde biraz disgusting şeyler görebilirsiniz. Amacınız 20. kata çıkmak. Bunun için anahtarı bulmalısınız. Önce büroya gidip biraz araştırma yapın. İlginç şeyler öğreneceksiniz. Kafaların olduğu yerde buzluktan birşey alıyorsunuz bu aslında bir kasa (bu lanet şeyi bulmak için 1 saat uğraştım). Bunu soldaki makineye koyun. Xray ışınını çalıştırın. Üzeride şifrelerinden 2'sini yazıyor. Diğer 3 şifre için, asansörle morga inmeli,cesedi bulup kafasını kesmeli (uh!) kafayı buradaki boş yere geçirip çalıştırmalısınız. Sanırım 4. düğmede diğer 3'ünü söylüyordu. Uğraşmak istemiyorsanız alın : 36-24-36-20-18. Bu arada kasayı açmak için Xray'deyken birkaç kere üstüne clickleyin. İçinden çıkan şeyi alın ve sağ tarafdaki makineden boşaltın. Döküldüğü yerden anahtarı alın. Anahtarı 20. katın düğmesine takın. Asansörü kullanmak için kapısını kapatın. İstediğiniz katın anahtarını çevirin ve kapıyı açın. 20. katta sallanan kapı açmanız gerekiyor. Diğer odaya girin. Kitapları okuyup demoyu seyrettikten sonra sağdaki bir şeyi elleyin. Doktor gelicektir. Makineye oturun. Ekran sallanmaya başlayacak. Hemen sallanan kapıya gidin ve açın. Eğer yetişemezseniz aynı şeyleri tekrar yapabilirsiniz. Bu da asansörmüş. Üst kata çıkın. Odadaki herşeye bakın. Binanın maketine clickleyin (üstü açılacak). Odanın ortasına gelip yatağa bakın. Çekiç bulacaksınız. Çekiçle diğer odadaki ölü elin camını (diğerlerini de görün) kırıp alın. Eli elektrikli panelde kullanın. Merdiven için maketi kullanmış olmanız gerekiyordu. Şimdi hava elementini yapacağız. Önce soldan suyu doldurun ve boşaltın. Böylece piller çalışacak. Şimdi oxygen kolunu sola, hydrogen kolunu sağa çekin ve ortadaki kolu çekin. Alev çıkacak. Şimdi oxygen'i sağa çekin. Tekrar kolu kullanın. Element oluştu. Şimdi hydrogen kullanın ve elementi alın.
Iron Dune: (Dune 2 Warcraft'tan iyidir) Bu dünyanın şeklini hatırlamıyorum. Kitaba bakın. Yukarıda bir sandık

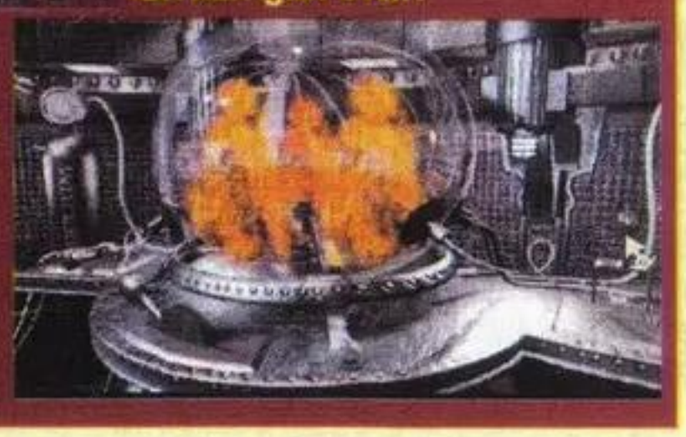
Şimdi geldik işin en zor yerine, bir beyin bulmak lazım (bize bakmayın, beynimiz olsa dergi çıkarmazdık), en iyisi sınıfın ineğini kaçırıp kurban etmek (bilim adına).

Şimdi burayı iyi dinleyin, Franky'i uyandırmak için biraz uğraşmanız lazım. Onu şöyle orta ateşte, tam olana kadar pişirmeniz gerekiyor.. Çok pişirseniz yanar (hadi ya), az pişiriseniz Allah göstermesin, Serkan gibi olur.

Bir vücut bulduysanız (ve hala hapise düşmediyseniz) işin yarısı tamam demek. Biraz dikkatli olun, öyle sigarası, içkisi olmayan (eli yüzü de düzgün olsa fena olmaz hani) birini seçin, o kadar çabanız boşa gitmesin.



Aç ayı oynamaz. Dabiyatıylan, size tavsiye edebileceğimiz en iyi enerji kaynağı kola. Öyle şişeyle, kutuyla uğraşmayın, direkt damardan vermeyi deneyin.



bulacaksınız. Bunu açmak için çekmeceden nitro alıp anahtar yerine kullanın. Karşınıza çıkan herşeyi okuyun. Bu arada ben bitirmek için gerekenleri yazacağım her rakamı bir yerden buluyorum. Bence kendiniz arayın. Yukarı katta dolaşıp Lucien'in odasını bulun (tablolar olan) dolabının altında barut buluyorsunuz. Palet'i clickleyince demo çıkıyor. Aşağı için ortadaki kapıya girin (merdivenlerin altındaki). Hemen girişte sağda kılıç başı göreceksiniz. Alın, şöminenin üstündeki kırık kılıca clickleyin. Demodan sonra kılıcın başıyla birleştirin. Kılıcı alın. Girişteki kapılardan birinin başındaki zırhın kınına koyun (sanırım sağ) kapıdan girin. Biraz bakının HİÇ BİRŞEY ALMAYIN. Sonra kılıcı aldığınız odaya gelin. Köpeğe bakın. Kulağı click, kuyruğuna clickleyip içine bakın ve barutu koyun. Kapatıp kuyruğunu çekip. GÜM! Açılan kapıdan girin. Bütün masalara bakın birinde radyo vericisi çıkacak. Şu kodları girin: 10- 1- 9- 6- 12. Girişe gelin. Yaşlı adamın olduğu kapıyı açın. Kodları doğru girdiyseniz içeri girebileceksiniz. İçeri girin. Tanka girin. Şu kodu girin: 741953. Az önce girip hiç birşey almadığınız odaya gidin. Oyunu save edin. Sağa bakın. Kırık panelden lump of Thaddium alın. yanındaki container'a koyun. Kapatın. Hemen alın ve tanka gidin. Tankın içine girin ve arkanıza dönün. Container'ı soldaki yere koyun. Çabuk olmazsanız ölürsünüz. Tankı çalıştırın. Mold machine'e gelin. Murz sembolünü yapıp bir mold alın. Asansöre gidin ve inmeden save edin. Aşağı inin. Soldaki panele bakın. Sağdaki pembe reset düğmesine basın. Sırayla soldaki 6 düğmeye basın sırayı şaşırısanız ölürsünüz. Doğru şekilde soldaki 6 düğmeye basınca panelden çıkın. Makineye yaklaşın. Murz'u makineye koyun. Arm'ı clickleyin sonra fan'ı clickleyin. Herşey iyi gittiyse sembole bakın. Olmadıysa tekrar deneyin.....

Monastery (ateş): Bu gezegeni de unuttum. Önce çevreyi dolaşın. Demir parayı bulun. Sonra manastırın girişine gelin. Kapının sağındaki yerden girin. Kapının yanındaki şeyi açın ve kağıdın üstüne parayı koyun. Şimdi ileride 6 tane kafa ve altlarında semboller var. Seslerine göre bunları dizmeniz gerekiyor. Bu puzzle'la uğraşmayabilirsiniz. Size bir sıra veriyorlar. Bunu yazdım. İsterseniz uğraşın. Neyse çan kulesine gelin. Burada bir panel var. 6 kafa size bununla ilgili ipuçları veriyor. Ben de size doğru sırayı veriyorum: 2, 14, 16, 12, 9, 4. Sol tarafta bir ip var. Onu çekin. Yukarı doğru gideceksiniz. Hemen pencereyi click'leyerek girin. Omazsa tekrar deneyin. Buradaki odayı araştırın. Herşeyi okuyun falan. Kütüphanedeki bir kitap gizli geçit açıyor. Oradan girin. Chapel'a gidin. Burada bir rahiple karşılaşıcaksınız. Sola girin. Sağ alt köşede demiri birkaç kere clickleyin bir kağıt bulacaksınız. Not edin. Ayrıca burada çok güzel bir demo var. Şimdi kitaplı odaya girin ve Legend of Yoruk'a clickleyin yine çok güzel bir demodan sonra (Conservatory oynadıysanız olayları daha iyi anlasınız) İleri gidin. Bu odada ortaya gelin. Şimdi o kağıda göre OPEN yazmanız gerekiyor. Anlamadıysanız şekillerin sırası (saat gibi düşünün) 2:00, 10:00, 3:00, 12:00. Müze kapısı açılıcaktır. Hemen aşağı inin. Jewel ve torch alın. Odanın ortasındaki mantar şeklindeki şeyi click. Düğmelerden biri alarm sistemini kapatıyor. Save edin. Aşağı bakın. Trap Door'u açın. Aşağı inin. En sağdaki tomb'a gidin. Torch'u sağdan yakın (yoksa ölüyorsunuz). Yanan torch'u sağda duvara koyun. Tomb'a girin ve kapağı kapatın. Ahh shield of Yoruk. Elinizdeki jewel'ı shield'ın ortasına koyun. Shield'ı alın. Çıkın. Soldaki yola gidin. Alevli yerde save edin. İlerleyin. Flames of Nemesis'i shield'la geçin. Burada beş tane kurukafa var. Bunların sırası Malveaux'un kitabında yazıyordu. Bunu okumak için sırayla kaç kere çevirmeniz gerekiyor yazdım: 1. dokunmayın, 2. iki sola, 3. bir sağa, 4. bir sola, 5. iki sağa. Kapı açılacak. Burada ateş elementi oluşturacaksınız. Şimdi sırayla: Önce anahtar ve burgu şeklindeki metali bulun. İlerleyin bir panel açacaksınız buraya anahtarı koyun ve çevirin. Sonra kolu çekin ve makineyi açın içine burguyu koyun. Kapatın, kapatınca makine dönecek ve burgu küre şeklini alacaktır. Olmazsa tekrar.... Küreyi alın ve sağdaki kuyu gibi yerde suya daldırın ve beyaz olsun. Vanayı açın. Aslan başının yanına gelin alevleri yukardan aşağıya: mavi, sarı, kırmızı, turuncu, beyazımsı mor şeklinde ayarlayın. Küreyi aslanın ağızına atın ve körükle soğutun.....

Conservatory: Practice room'da enstrümanları duvardaki sıraya göre yerleştirin (Enstrümanların isimlerini bir odadaki kitap ve pilaktan öğrenebilirsiniz). Biraz da siz uğraşın. Sofia'nın ofisinde tuning fork'u bulun. Bunu piano'ya koyun sonra yukarıdan bakın tuning fork'u çalın ve piano tuşlarına basın. Piano'nun arkasında anahtar bulacaksınız. Anahtarı masadaki lambaya takın. Çekmecelere bakın. 2 tane pilak alın. Yukarı çıkın ve mutlaka kadının odasına gidin. İlginç bir demo göreceksiniz. Sonra Alexandria'nın odasına gidip etrafı karıştırın ve posteri bulun (Yüzük kutusunda da bir demo var). Posteri bulamadıysanız practice room'daki şeyi doğru yapmamış olabilirsiniz. Posteri aşağıdaki panoya koyun. Bilet alın. Bileti kapalı kapıya clickleyin. Yukarıda box-c'yi bulun. Sahneye çıkın. Sopayı alın ve sırayla popperkeg, nambino, popperkeg, wertmizer, violin çalın. Bunun için plakları dinleyin. Practice room'dan sesleri iyi hatırlayın. Sonuçta uğraşın! Sırayı şaşırırsanız baştan alın. Işıklar yanınca ilerleyin. Soldaki düğmelere 2,3,4,6 sırasıyla basın. İçeri girin ve davulun üzerine atlayın. Boiler room'a geldiniz. Save edin. Suya bakın. Kolyeyi düşürün (kendisi düşüyor zaten). Suya dalın. Kolyeyi alıp geri çıkın (biraz zor). Sağdaki borulara bakın. Kollardan biri hareket ediyor. Üstüne kolyeyi asın. Save edip tekrar suya dalın. Sudaki kapıdan girin. Crystal room'da music of the spheres çalmalısınız. Bunun için önce duvardaki şekli not edin. Sonra duvardan kristal alın. Sonra balık şeklindeki kristalden bir taş alın (ağzından). Sonra önce kristali sonra taşı kaynayan kazana (kaynamıyorsa boiler room'a dönün kolu kontrol edin kolye asılı olmalı) atın. Sonuçta gri bir kristal çıkacak. Şimdi haritaya bakın (duvardaki). Buna göre hızlıca CDEBG kristallerini (G gri kristal) clickleyin. Yapamazsanız baştan başlayın. Sonunda elementi alacaksınız.....

Chapter 3: Tüm elementleri serbest bıraktıktan sonra size verdikleri içkiyi içmeyin çünkü onlar kötü! Demodan sonra hemen save edin. Fountain'e gelin. Sularını sağ ve ya sollarındaki şeylerle durdurun. Birinde birşey göreceksiniz buraya yüzüğü koyun. Yoldan ilerleyin ve tomb'a clickleyin bir yüzük daha alacaksınız. Tomb'un çevresinde dolanın ve yukarı bakmaya çalışın birinde sceptre buluyorsunuz. Şimdi bu iki yüzüğü diğer heykellerde kullanın. Artık burayı yaparsınız. En sonunda elde ettiğiniz şeyi globe'un altına koyun ve heykelin eline sceptre verin. Demodan sonra save edin ve yüzüğü onların üzerine atın. Bittii!!!!

Zamanım çok az dergi nerdeyse matbaaya girecek son söz olarak bu oyunu mutlaka alın bu türün en iyisi.....

☒Efe 'Turtle' Mumoğlu & M. Emin Gür

FİRMA:	ACTIVISION (ADVENTURE)
	3CD - 27 MB HARD DISK 8 MB RAM VGA (Vesa) Minimum PC 486
	%93

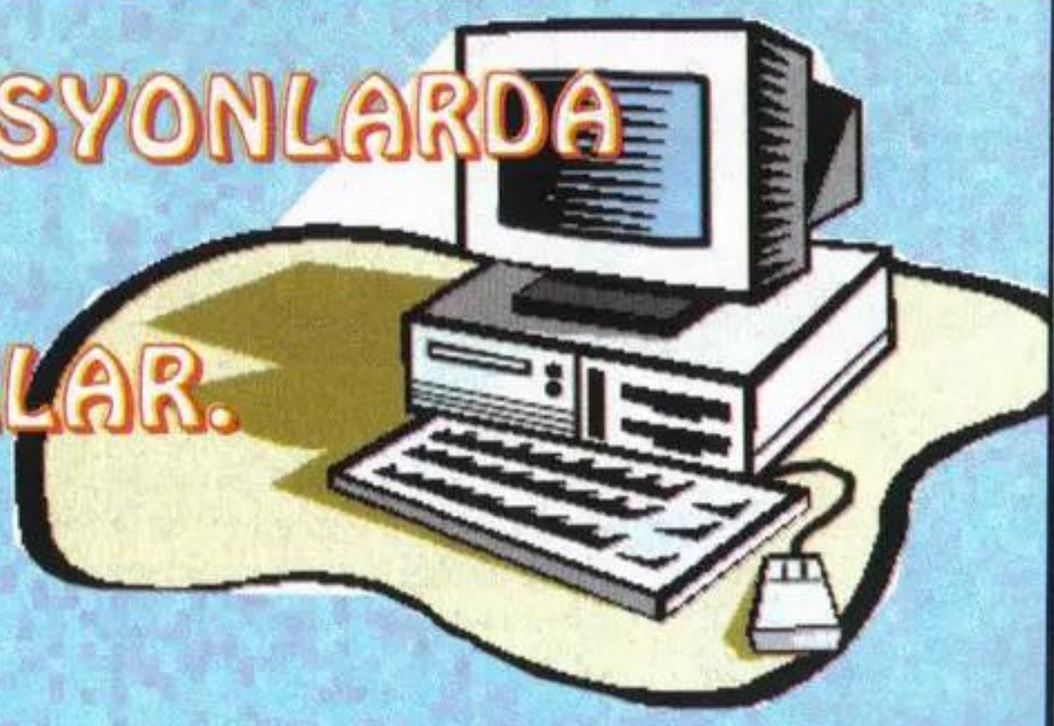
UPGRADE

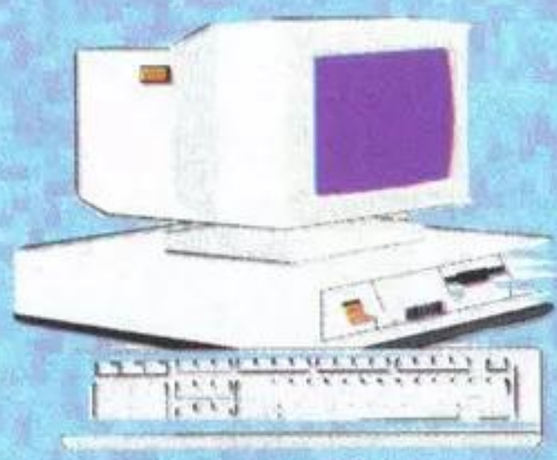
ETMEK İÇİN DAHA NE KADAR BEKLEYECEKSİNİZ ?

ARTIK KARAR VERDİYSENİZ ŞU AND
DOĞRU REKLAMA BAKIYORSUNUZ
ARAYIN BİZİ !
SİZE UYGUN BİR ÇÖZÜM SUNALIM
BİLGİLİ ELEMANLARIMIZDAN VE UYGU
FİATLARIMIZDAN YARARLANIN

BİLGİSAYAR ALACAKSANIZ

HER TÜRLÜ KONFİGURASYONLARDA
EN UYGUN ŞARTLARDA
GARANTİLİ BİLGİSAYARLAR.
GELİN 'PREMİER'
MARKASI İLE TANIŞIN.





Network Sistemleri Kuruluşunda
Anahtar Teslimi Çözümler. (Nove
Unix, Workgroup)

SE-SİS

BALABAN SOK. NO:5
MERİÇ KONAK 10 AP
MECİDİYEKÖY - IST.

TEL: 0212 2755990 - 0212 2674827 FAX: 0212 267482

EARTH

MAVERICK

Ucuz kahramanlığın alemi yok, bu HERC az silahı ve hafif yapısıyla anca araştırma görevlerinde işe yarar, saldırı için kullanacağınıza intihar edin, ortalığı daha az batırırsınız.

OGRE

Gelin birde bunu deneyin, tam 10 silah sistemi taşıyabilen OGRE bugüne kadar yapılan en büyük HERC, tabi gideceğiniz yere de işe 10 saatte varırsınız, o başka...

APOCALYPSE

Kod adı OMAY, görevi düşmanın yemek stoklarını tamamen silip süpürüp onları açlığa mahkum etmek, zayıf noktası, haliyle göbeği ve fizik kuralları yüzünden bir türlü kaldıramadığı poposu.

COLOSSUS

Yapacan 11 tane bundan, yollucan Londra'ya Avrupa Kupasına, bak bakalım elin gavuru bir daha bizi evire çevire yenebiliyor mu.

OUTLAW

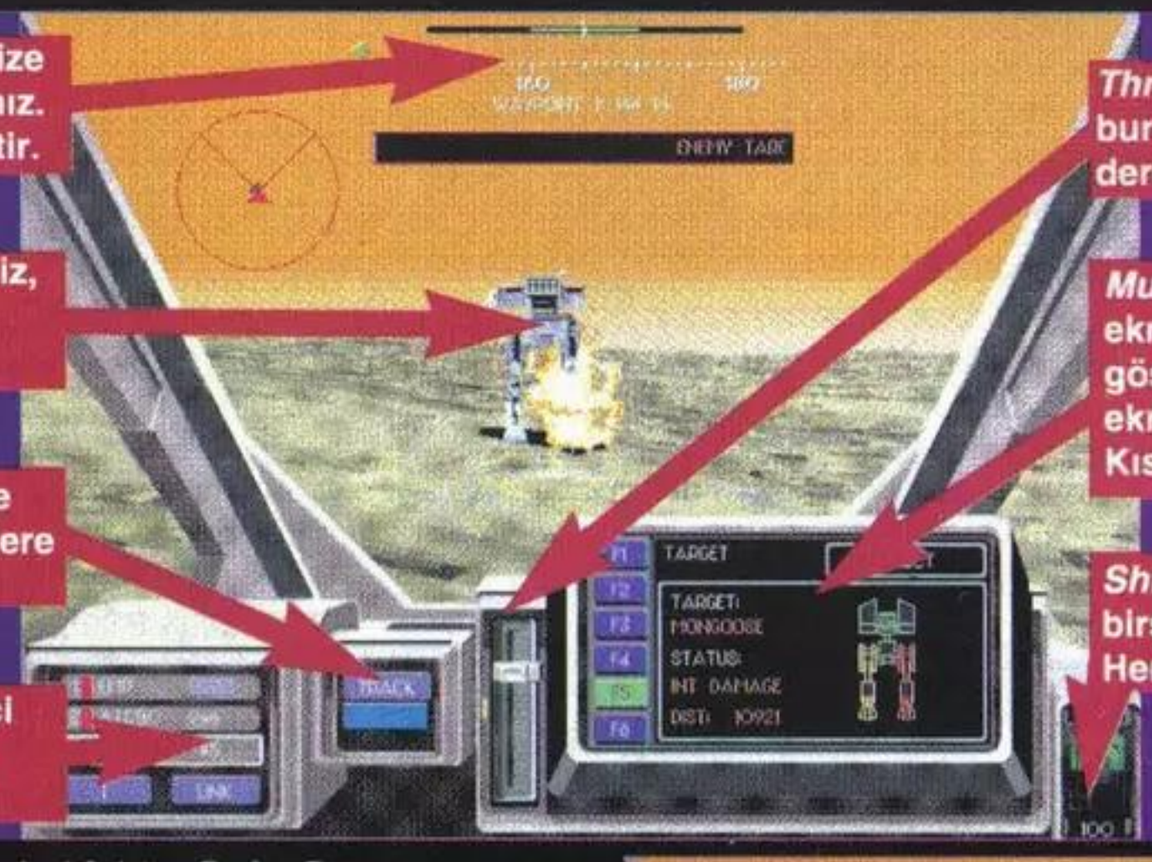
Saatte 100 km hız yapabiliyor olsa bile Outlaw'ın düşmanın ateş gücü karşısında sinek gibi avlanmaktan başka çaresi yok.

Geçen gün dergide çok garip bir şeyler oldu... Kimliği belirsiz bir kamyon şoförü MEG'in koltuğuna oturmuş. Nasıl becerdiyse, koltuğu tutan demirleri iki yerinden kusursuz (ve tamir edilemeyecek) şekilde kırmış. Eh koltuk bir oyana, bir bu yana yatmaya başlamış. MEG artık bu koltukta rahat oturamadığı için üstün zekasını(!) kullanarak, koltuğunu zavallı serkanın koltuğuyla değiştirmiş... Böylece Master Serkan(!), bir kamyon şoförü tarafından tecavüz edilmiş bir koltukta oturmaya başlamış. Biliyorum bu salak olayı neden anlattığımı soracaksınız. Haklısınız ama sizde sayfa doldurmak zorunda olsaydınız, böyle saçma şeyler yazardınız. Zaten yazımı yeterince geciktirdim. Biraz daha oyalanırsam kamyon şoförü tarafından linç edilebilirim. (evet bildiniz kamyon şoförü=MEG) Evet artık yavaş yavaş oyunun açıklamasına geçelim. Oyunumuz mükemmel robot simülasyonu "Earth Siege"in ikincisi olan "Earth Siege II". Sierra sadece bir Adventure firması olmadığını bu oyunla tekrar kanıtlıyor. Simülasyonlar hakkındaki amatörlüğümden dolayı bu oyunda abimden yardım almak zorunda kaldım. (utanç verici bir durum olsa bile). Oyunun kısa introsundan sonra karşınıza ana menü çıkacaktır. İşte bu menüdeki seçenekleri biraz açıklayalım dedik.

Instant Action: Rastgele bir görevi oynamak isterseniz, bu seçeneği kullanmalısınız. **Start New Game:** Yeni bir oyuna başlamanızı sağlar. Ayrıca oyuna başlarken zorluk derecesini seçmelisiniz. Eğer ilk defa oynuyorsanız, sağlığınız için Rookie'yi seçin.(reklam gibin oldu) **Continue Game:** Eğer ölmediyseniz, oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. **Save/Restore:** Bu seçenek hakkında bir açıklama yapmayı reddediyoruz. Çünkü bunların ne olduğunu herkes bilmek zorunda. **Online Manual:** Oyunun CD versiyonunu oynayanlar, oyun hakkındaki her tür bilgiyi burada bulabilirler. **Practice Missions:** Burada görev pratiği yapıyorsunuz. Eğer isterseniz, sınırsız silah ve enerji seçebilirsiniz.

Preferences: Oyunun ayarlamalarını yapabilirsiniz.
View Demo: "Bakalım bilgisayar nasıl oynuyormuş" diyorsanız, bu seçenek sorunuza cevap olabilir. **Credits:**

SIEGE2



Waypoint: Bir sonraki hedefinize gitmek için buraya bakacaksınız. Sizi elinizden tutup götürecektir.

Enemy: İşte karşınızda rakibiniz, düşmanınız. Yok edin onu hemen.Yaşamamalı.

Turret: Omuriliğiniz sağlam ise arkanızdaki veya etrafınızdakilere ateş edebilirsiniz.

Weapons: Birbirinden yok edici silahlarınızdan birini seçin. Ve sallayın gitsin.

Throttle: Koskoca kütlenin hızını buradan belirliyorsunuz. Yakıt derdiniz yok. Basın gitsin.

Multi Use Screen: Faydalı bir ekran. Radarınız, hasar göstergeniz, Configuration ekranınız, hedef göstergeniz. Kısacası herşeyiniz.

Shield: Olum, Mert, söylesene birşeyler yazalım. Zayıf kaldın. Herbi şeyleri ben yazdım.

Oyunu yapan arkadaşların isimleri falan. **Quit:** Oyunu kapatıp, Windows ekranına dönüş.
Ana menüdeki seçenekler bu kadar. Oyuna başladıktan sonra, menüler peşinizi bırakmıyor ve tekrar karşınıza çıkıyor. Bakalım şefin menüsünde neler varmış:
?: Online Manual ile aynı işi yapıyomuş. Abim öyle diyo.
Save: Bu konuda yorum yapmak istemiyoruz ama... Neyse oyunu kaydediyor işte. **Weapons:** Oyunun silahları burda yatıyor... Ben; "Bütün silahları anlatıp, sayfa dolduralım" dedim. Fakat Barış; "Ne gerek var lan? Bikaç tanesini açıklarız" dedi. Eğer benden güçlü olmasaydı, hepsini yazacaktım. (malum abi işte) Barış oyunda birincisinden daha fazla silah olduğunu söylüyor. Ben anlamam kardeşim... Şimdi oturup size silahları açıklıycaaz.
Auto Cannon: Yakın mesafeden etkili bir silahtır. Mermisi sayılı olduğu için fazla kullanışlı değildir. 20,35,50,75,100 mm'lik modelleri vardır. Kafanı göre takılın. **Electron Flux:** Robotun enerjisinden kullanır, yakın mesafeden çok etkilidir. **Electro Magnetic Pulse Cannon:** Kalkanları etkisiz kılmakta üstüne yoktur. **Electro Counter Measures Pod:** Radarları etkisiz hale getirerek, sizi tespit etmelerini engeller. **Laser:** Bu laser diskolardaki laserlerden biraz farklı olabilir. 100,200,300,400,500'lük modelleri vardır. Robotun enerjisini kullanır. **Missle Rack:** 6,8,10'lu opsiyonları vardır. Robotlarınız için roketatardır. **Razor Missle Rack:** Uçak için roketatarlar. **Particle Beam:** Güçlü bir silahtır, kalkan ve zırhlara karşı etkilidir. **Plasma Cannon:** Plasma silahıdır. Oyunda tahrip gücü en yüksek silahtır. Robotunuza mutlaka almanız gereken bir silah. **Targeting Pool:** Geliştirilmiş hedef sistemidir. Robotunuza bu sistemi taktıysanız, "TAB" tuşuna basarak düşman robotun değişik bölümlerini hedef alabilirsiniz. Siz en iyisi robotların bacaklarına ateş edin. **Shield Pod:** Kalkanın gücünü iki katına çıkarır. **Turbo Pod:** Kullanıldığı zaman, robotunuzun hızı bir süreliğine artar. **Energy Pod:** Robotun

sahip olduğu enerjiyi ve şarj hızını arttırır. Son saydığımız dört cihaz, oyunun ilerliyen bölümlerinde çıkar. Silahlar ve cihazlar hakkında anlatacaklarımız bu kadar.
Biz şimdi kaldığımız yerden devam edelim.
Repair: Savaşlardan sonra robot biraz hırpalanıyor tabi... Bunun için robotunuzu burda tamir ettirebilirsiniz. Gittiğinizde Şemsi Ustaya, "Madman gönderdi" diyin. O zaman bir kolaylık yaparlar. **Build:** Burası robot atölyesi. Robotlarınızı burada üretebilirsiniz. Toplam dokuz tane robot vardır. Bunlardan bir tanesi de "Razor" adında bir uçaktır. Oyunun başında robotların hepsini yapamazsınız. Robotlar zamanla çıkacaktır. **Armory:** Buradan silah yaptırabiliyorsunuz. En fazla beş tane silah yaptırabiliyorsunuz. **Crew:** Pilot seçimi yapabildiğiniz yer. Hangi pilotu istiyorsanız, onu seçin ve kullanacağı robotu seçin.
Mission: Göreve başlama seçeneğidir.Görev size ayrıntılarıyla anlatılacaktır.
Evet bu kadarı yeter. Artık robotu nasıl yöneteceğinize gelelim. Karşınıza çıkan kokpitin üzerindeki, bi ton ıvır zıvır sizi korkutmasın. Şimdi bu ıvır zıvırları sizlere biraz açalım.

1'den 0'a kadar olan rakamlar, sizin silahlarınızı gösteriyor. Bu sayı ne kadar silah alabiliyorsanız o kadar olur.
Eğer laser aldıysanız, yanındaki mavi onun şarjı oluyor. Laser'in şarjı azaldıkça, robotun enerjisi de azalır. Kısa bir süre sonra tekrar şarj olur. Robotun ana enerjisi de altta büyük mavi çizgilerle gösterilir. Yeşil çizgiler ise kalkan enerjisini gösterir. Çizgiler ne kadar kalın olursa, kalkanların enerjisi o kadar fazla olur. Kalkanların enerjisi bitince, robotun zırhı azalmaya başlar ve silahlarınızı, hayati parçalarınızı yitirebilirsiniz. Bunun sonunda da ölürsünüz!...
Kokpit üzerindeki bazı opsiyonlar şunlardır:
Link: İki laser veya daha başka bir silahınız varsa, bunları

aynı anda ateşlemenizi sağlar. Link'in yanındaki "I" silahların hepsini ateşleme, "II" ve "III" sizin ayarladığınız konfigürasyona göre ateşlemedir. Herhangi bir silahın üzerine sağ tuşla basarsanız, onu devre dışı bırakırsınız. Tekrar sağ tuşla bastığınızda, silah devreye girer.
Track: Hedefe alınan düşmanı otomatik olararak izleme.
Oyunun klavye örtüsü ise şöyle:
Esc: Xmit. Buradan adamlarınıza emir yollayabilirsiniz. Bunu kokpitten mouse'u aşağı çekip ateşe basarak yapabilirsiniz. F7 tuşu ile de buraya girebilirsiniz. Buradaki büyülteçler, Zoom-in ve Zoom-out yapar.
F1: Robotunuzun durumu. **F2:** Adamlarınıza kısa yoldan emir verme. **F3:** Navigation Map. **F4:** Scanner (tarayıcı) Burada bir kaç seçenek vardır. "Pass" pasif radar modudur. Bu moddayken, radar, güdümlü füzeler izinizi bulamaz. "Active" Aktif radar modudur. Bu modda hareket halindeki cisimleri de tarayıcıda görürsünüz. "Range" Tarayıcının tarama menzilidir. "Target" hedef seçmedir. Bunu "Return" tuşuyla da seçebilirsiniz. **F5:** Hedef ekranıdır. Seçtiğiniz hedefin hasar durumunu ve size olan uzaklığını gösterir. **F6:** Füze kamerasını ekrana getirir. Attığınız füzenin hedefe varışını buradan görebilirsiniz. **F8:** Ayrıntılı hasar durumunuzu ekrana getirir. **F9:** Kokpitin solundan bakma. **F10:** Kokpitin sağına bakma. **F11:** Görevleriniz.

F12: Oyunun ayarlamaları. **+/-:** Robotunuzda laser veya benzeri bir şey varsa, gücünü ayarlayabilirsiniz.
Geri silme tuşu: Robotunuzun kafasını sabitler.
I: En yakın hedefi seçer. **T:** Otomatik izlemeyi açıp kapamaya yarar. **L:** Link **R:** Tarayıcının modunu değiştirir.
Alt+R: Tarayıcının menzilini azaltır ve çoğaltır.
(: Arka kalkana güç verme. **(:** Ön kalkana güç verme.
P: Pause. **Q:** Görevden çıkma. **Ctrl+Q:** Oyundan çıkma.
Tab: Robotunuzda Targeting Pod varsa bu tuşa basarak, düşman robotunun neresine ateş edeceğinizi seçersiniz.
I/M: Kafayı yukarı ve aşağı oynatmak için. **J/K:** Sağa ve sola oynatmak için. Numerik klavyeden de robotu yönetebilirsiniz.
Return: Hedef seçimi.

Adamlarınıza kısa yol tuşlarıyla verebileceğiniz emirler şunlardır:
Alt+A: Hedefime saldır. **Atl+F:** Ateş aç. (ikinci basışınızda, "ateş kes" demektir.) **Alt+G:** Hedefimi önemseme. **Alt+H:** Bana yardım et. **Alt+O:** Bulunduğun noktaya gel.
Alt+C: Düşmanları tara. Komutlarımızı da bitirdikten sonra, biraz da görevlerimizden bahsedelim. Oyundaki görevler genellikle istenilen noktalardan (way point) geçip, hedefleri yok etmek olacaktır. Way point denilen noktalar, ekranın en üstünde, yeşil bir dörtgen şeklinde gösterilir (derecelerin üzerinde). Eğer yeşil dörtgen ortada değilse, yeşil oklarla size ne tarafta kaldığı belirtilir. Altında da noktaya olan uzaklığınız gösterilir.
Bir de kullandığımız uçak vardır. Uçağın kontrolleri robota oranla biraz farklıdır. Uçakta hız azaltıp çoğaltma **+/-** tuşlarıyla olur. Ok tuşları ile sağ/sol ve yukarı/aşağı oynar. Ekranın sağında bir gösterge vardır. Bu göstergede yeşil daire uçağınızı ve kırmızı çizgi de yerden yüksekliğini gösterir. Bu iki şekil kesiştiği anda öldünüz demektir. Uçakta otomatik izleme yoktur.
Son tavsiyelere başlayalım... Size robotlarınıza mutlaka bir plasma, iki cannon ve bir laser koymanızı öneririm. Bunlar düşmanı kısa bir sürede toz etmenizi sağlar. Düşmanları kolayca yok etmenin diğer bir yolu da cannonlar ile bacaklarından vurmaktır. Hem bu yolla da düşman robotunun üzerinden çıkan silahları görev sonunda ele geçirme şansınızda olur. Oyunun oynanışını kısaca kesip attık işte. Gerisi size kalmış...

☒Barış Tarcan & Gökhan "MADMAN" Tarcan

FİRMA:	Sierra (Robot Sim.)
	• 1CD - 25 MB HARD DISK 8 MB RAM VGA Minimum PC 486
KARAR:	%89

YAVAŞ İŞLEMCİSİ, AZ HAFIZASI, KÜÇÜK HARDİSKİ OLUP DA ZEVKLE OYUN OYNAMAK İSTEYEN SESSİZ ÇOĞUNLUĞUN KÖŞESİ...

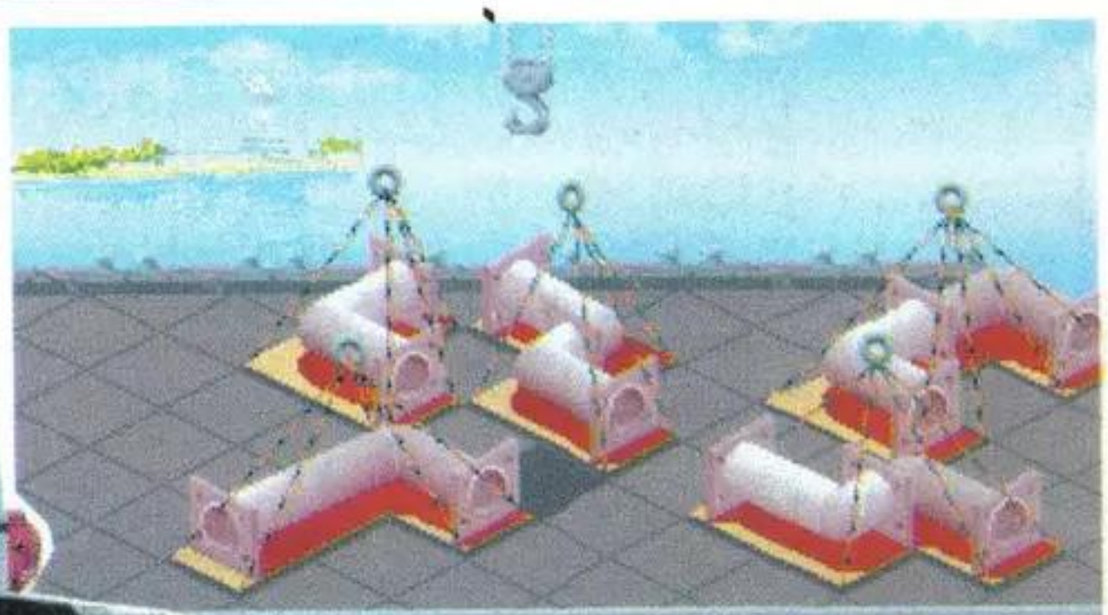
NOT

NOT ENOUGH MEMORY

Herkese selam. Bu ay da sizler için en zevkli ve en az memory ihtiyacı olan oyunlardan, en güzellerini ve en yenilerini seçtim. Şimdi sevgili kitlem, dostlarımızı ve düşmanlarımızı tanıyalım. Bu ay ki en sevdiğim arkadaşlarımın listesi: 1. Dede (En sevdiğim arkadaşım), 2. MEG (1 hafta önce listede yoktu fakat patron adam, mecburen listeye koyduk), 3. Levent Göçer (İyi arkadaştır, bana kola aldı), 4. Muhammed (Severim seni Nierdre, bir de ne yazdığını anlasam...). Düşmanlarımıza gelince; 1. Madman (Daimi düşmanlarımdan her zaman listede yer bulacaktır). 2. MAC (Benim hakkımda kötü şeyler yazıyor bu ayki düşmanlarım arasında). 3. Levent Yarlı (Koynumuzda yılan beslemişiz. Yazı yazmasını benden öğrendi sonra gitti Engin karısının yalakası oldu). 4. MEG (Sevdiğim arkadaşlarım listesinde bulunmasına rağmen, bana kötü bir şey söylediği için düşmanlarım arasına da koydum). Özel düşman: Engin karısı. Bir de Timur ve Mert var onlar hakkında henüz karar vermedim.

NIKITA

Son gelen oyunlardan bizim payımıza bir zeka oyunu düştü. Bu oyunda bir gemiye dengesini bozmadan taşınacak malları yüklüyorsunuz. Yükleme işlemi dört aşamadan oluşuyor. 1. Mouse ile gemiye yükleyeceğiniz eşyayı seçin. 2. Kanca ikonuna basarak eşyayı kaldırın. 3. Eşyayı götüreceğiniz yeri mouse ile seçin. 4. Kanca ikonuna basarak eşyayı indirin. İşte böyle indir, kaldır eşyaları gemiye öyle bir yükleyeceksiniz ki, gemi dengede kalacak ve yolculuğa çıkacak. Eğer gemi genişse ve eşyalar azsa bu iş fazla sorun olmuyor. Bölüm geçtikçe daha fazla eşyayı daha küçük gemilere yüklemek zorunda kalıyorsunuz. Oyunda toplam üç seviye var. Oynamaya ilk başladığınızda daha kolay olan Mısır bölümü ile başlayın. Oyunda uzmanlaştığınızı hissettiğinizde ise Viking bölümünü oynayabilirsiniz. Çok daha zor bir oyun istediğinizde ise Almanya bölümü sizin favori bölümünüz oluyor. İşte bu oyun da böyle sürüp gider. Taki "Yeter artık bıktım bu basit oyunlardan..." diyip, Engin Karısı'ndan upgrade için fikir alıncaya kadar. Siz sakın bu tuzağa düşmeyin. Yoksa sizi de kaybedebilirim. Hoşçakalın sevgili kitlem.



RETALIATOR

Amiga'ya ilk geldiği zamanlar, çok para harcanarak yapılan reklam kapmanyaları ile adına duyuran F-29 Retaliator oyunu, simulasyon oyunlarında değişik bir sayfa açmıştı. Daha çok bir arcade oyunu görünümünde olan Retal, simulasyon oyunlarının sıkıcı havasından bıkanların tercih ettiğin oyunlardan biri oldu. PC'de ise, 1MB'da çalışan simulasyon arayanlar bilirler, bu tür bir oyun bulmak oldukça zordur. Olanların da çoğu hiçbir şeye benzemez. İşte arayıp da bulamadığınız simulasyon oyunu bu. Retal, hem 1MB'da çalışan hem de oynayanı bilgisayarın başına bağlayacak kadar iyi bir simulasyon oyunu.

Oyunu farklı şekillerde oynayabilirsiniz. İki kişin aynı anda oynayabildiği (Seri kablo ile) ya da verilen bir görevi tamamlama gibi seçenekler mevcut.Ama benim en çok oynadığım şekli "Zulu Alert" yani ani saldırı. Bu seçenekte üssünüze yapılmış ani bir saldırıyı tek başınıza savuşturmaya çalışıyorsunuz. Tek başınıza 15-20 uçağa karşı koymak kolay değil. Her gördüğünüz uçağı vurup düşürmelisiniz. "Zulu Alert" seçeneğinde roket mermi vs.. gibi silahlara sınırsız miktarda sahipsiniz. Silah seçimini ise "ENTER" tuşu ile yapıyorsunuz. Şimdi oyunu başlatın, "ENTER" tuşu ile silah değiştirip "SPACE" tuşuna basarak roketlerinizi düşman uçağının üzerine gönderin. Eğer peşinize bir düşman roketi takılırsa "V" tuşuna basıp ani manevralar yapın. Ancak peşinizdeki roketten kurtulmak için bu bile yeterli olmayabilir.

Ayrıca yönettiğiniz uçağı çeşitli bakış açılarından görebilirsiniz. Bunlar için "F" tuşlarını kullanıyorsunuz. F1 tuşu ile uçağı içerden yönetirken, F6 tuşu ile dışadan görebilirsiniz. F9 tuşu ile ise değişik bir bakış açısı alde edebilirsiniz. Oyunda herşey basit yapılmış. Silah seçimi, uçak seçimi, haritalar, binalar oldukça basit. Zaten 1MB'lık RAM için daha fazlası beklenemezdi. Ancak çok hızlı ve gerçekçi oluşu oynayanı bilgisayarın başına adeta çiviliyor. Sanki bizi düşünerek yazılmış bu oyunu oynayınca bana hak vereceksiniz.

WWF

Televizyonda Amerikan Güreşi filmlerini seyrederken "Ah keşke ben de böyle dövüşebilseydim..." diye düşündünüz mü hiç? Peki ya Hulk Hogan gibi ringde önüne çıkanı devirmek istediniz mi? Bu yazıyı okuduktan sonra hayalleriniz gerçek olabilir. İki kişiden oluşan takımınızı seçtikten sonra karşınıza çıkacak rakiblerinizi aman vermeden pataklıyacak zor durumda kaldığınızda ortağınıza el uzatarak yer değiştireceksiniz. Bildiğiniz gibi amerikan güreşinde her şey serbest. Yere düşen rakibinizi tekmeleyebilir ya da ringin kenarına tırmanarak üzerine dirsekle düşebilirsiniz. Sağlı sollu yumruklar, tekmeler, uçan tekmeler ve diz atma bunların hepsi kurallara uygun. Oyunu kazanabilmek için rakibin üzerine kapaklanarak onu hareketsiz bırakmalısınız. Hakem üçe kadar saydığında rakibiniz hala hareketsiz duruyor ise oyunu kazandınız demektir. Tabi aynı şeyler sizin içinde geçerli. Bu yüzden oyuncunuz yorgun düştüğünde ortağınızla değişmek ve dinlenmek için iyi bir fırsat olabilir. Ancak bazı küçükler ailesinin dövüş oyunu oynamasını istemediği için bu tür oyunlar oynayamıyor. Bence eğer bir dövüş yapılacaksa bu bilgisayarda olmalıdır. Bizde zamanında çok dövüş oyunları oynadık hiç de zannedildiği gibi piskopat biri olmadım. Tabi eğer dövüş oyunlarından hoşlanmıyorsanız hiç oynamamanız en iyisi. Oynuyorsanız da aşırıya kaçmamak lazım. Zira gecenizi ve gündüzünüzü dövüş oyunlarıyla geçirmek ruh sağlığınız için iyi olmaz. Örneğin Engin Abla 127 saat 18 dakika 31 saniye ile en uzun süre aralıksız Motal Kombat oynama rekorunu elinde tutuyor. Bu oyunun en güzel yanı bu dövüşlerin sadece bilgisayarda kalması. Dövüşe olan merakınızı hiç kimsenin canı yanmadan gidermenin en iyi yolu bilgisayar oyunlarıdır.

☒Serkan UYBAŞ

PROBİM MÜHENDİSLİK VE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

PC-GAME CLUB

EN SON PC DİSKET Ve CD OYUNLARI

Eğitim - Genel Kültür - Sanat - Ansiklopedi - Referans - Müzik Orjinal CD'leri

ARŞİVİMİZDEN OYUN SEÇİN, CD'YE YAZALIM 420 - 450 DİSKET OYUN 100$

- Her ay 6 Üyemize dergi
- Her ay tüm üyelere tam dolu disket ve listemiz
- 10 Disketiyle birlikte oyun alana, bir disketlik oyun bizden,
- Üyelere indirimli CD ve tüketim malzemeleri

PC GAME CLUB'A ÜYE OLMADAN FARKI ANLAYAMAZSINIZ!!

PC - Süper 10	CD - Süper 10
SETTLERS 2(7) - CONQUEST OF THE NEW WORLD (16) - DUKE NUKEM 3D (12) - VR SOCCER 96 (ACTUA 2-8) - TOSHINDEN (9) - DEADLINE (16) - NORMALITY (20) - CHRONICLES OF SWORD (28) - A.T.F. (19) - RISE & RULE ANCIENT EMPIRE (11)	MASTER OF ORION 2 - WIN COMM.4 (6CD) - EF 2000 (TFX) - SYNNERGIST - HOMICIDE - RIPPER (6 CD) - SHANNARA - TERRANOVA - D (2CD) - CIVILIZATION 2

Yandaki ÜYE formunu kesip doldurarak, aidatı yatırdığınızı belirten posta çeki makbuzunuz ve iki adet fotoğrafınızla birlikte adresimize gönderdiğinizde PROBİM PC-GAME CLUB üye kartınızı postalanacaktır.

* Malzemelerinin tümü Türkiye'nin her köşesine **APS ve KARGO** ile adrese teslim edilir.
* Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Bestekar Sok. Ekşioğlu Kardeşler Işhanı 11/69 (Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıköy / İST.

Posta Çeki Hesap No: 659880

Tel: (0216) 414 22 33 - Fax: (0216) 349 82 83

PROBİM PC - GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı, Soyadı :.....Tel No:.....

Doğum Yeri, Tarihi :.....Fax No:.....

Adres ve Posta Kodu :.....Hoşlandığınız Oyun Türü:

.....

.....İmza :.....

PC'nizin özellikleri :.....

Aidatı Ödeme Şeklinizi İşaretleyiniz : ❑1 AYLIK: 250.000.

❑3 Aylık: 500.000. ❑6 Aylık : 750.000. ❑12 Aylık: 1.000.000

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Ben daha ortada kimseler yokken burdaydım, sonsuz yanlızlığı, ilerlemeyen zamanı, göz kamaştıran, mantığı aşan yaradılışı, gören ilk gözleri, alınan ilk nefesi, ilk gülümsemeyi, ilk acıyı, hepsini tattım. Topraktan et, etten hayat, hayattan da sonsuz problemler oluştuğunda, evrenin sonsuz dansı acımasızca sürdüğünde, başlangıç sona erdiğinde ve son başladığında sessiz bir şahittim. Çocuklarının büyümesini seyreden bir anne şevkatiyle insanlığın başlangıcını seyrettim. Utanılacak çıplaklıklarını, mana veremedikleri açlıklarını, gözlerini kör eden zevklerini gördüm. Tertemizdiler, bilgisizdiler, basittiler ama en azından saftılar. Görünmez bir göbek bağından kana kana besleniyor gibi doğanın sunduklarıyla yetindiler, avlandılar, beslendiler, ürediler, öldüler. Ölenler düştükleri yerde kaldı, yeni gelenler ölülerin üstlerinden yükseldi. Sonsuz sabrımın bir iyonunu bile doldurmıyacak milyonlarca yıl böyle yaşadılar. Onlar yaşadılar, ben seyrettim. Bu monotonluğun verdiği uyuşturucu mutluluktan mı, yoksa bana verilen görevin bilinmez bir şartından mı bilmiyorum karanlığın gelişini göremedim. Karınlar tok, sırtlar pekken bir anda inen yumruk, yumruğu yiyen kadar beni de şaşırttı. Silahları tutan ellerin kontrolü içgüdüden beyinlere geçtiğinde, hedefler doğanın hediyelerinden öz kardeşlere çevrildiğinde, ihtiras ihtiyacın önüne geçtiğinde zavallılar için ağladım. Boşa dökülen ilk kan kurumadan, duvara çizilen ilk resim bitmeden, ilk ezilenin acısı dinmeden işlerin nereye varacağanı gördüm, gördüm ama birşey yapamadım. Lanet olsun ne yapabilirdim ki? Neden, neden diye sordum. Milyonlarca yıl önce ekilen, özenle büyütülen, kaçınılmaz hasatı bekleyen bu ruhlar tarlasına bir anda dalan hastalık onları çürüttü. Sunulanla yetinmeyi, yanında düşene yardım etmeyi, ihtiyacı olanı aldığında durmayı unutturdu. Acaba hastalığın ilk tohumları baştan beri vardı da ben mi görememiştim, acaba haddimi aşan, sürekli arayıp bir türlü bulamadığım amaç bu muydu? Yoksa evrenin dansı sürerken, bu zavallılardan önce, belki benden bile önce burda olan birşey kötülüğün beslediği sabırla ortaya çıkıp herşeyi bozmak, saflığı yıkmak için doğru bir anı mı bekliyordu? Tek bildiğim sonunda o kazandı, tanrının çocukları onları besleyen göbek bağını kurumuş kardeş kanıyla kirlenmiş kör bir bıçakla kestiler, sorunsuz basitliğin yerine karmaşık kalleşliği seçtiler. Çizilen yoldan çıktılar, onları aşan alanlara yayıldılar. Baştaki bilinmez amaç her neydiyse beyazlığın üzerine kanlı ayaklarıyla bastılar, her yer kaplanana kadar giderek artan manyakça bir ihtiras içinde belki de önceki basitliklerinin hırsını çıkarırcasına tepindiler, ta ki koyu kırmızı her yeri kaplayana kadar. Ve ben seyrettim...

Ve gördüm ki güzelim Zork serisi nerelere gelmiş. Uzun zamandır her baktığım yerde reklamını, demosunu, övgüsünü gördüğüm Zork Nemesis sonunda bizim buralara da düştü ve ben de biraz oynadım. Bilmiyenler (hepinize çok teessüf ederim, böyle Macbeth okuyuculuğu olur mu canıım?) Zork en eski (valla) ve en köklü (billa) adventure serisidir. Taa zamanında bilgisayarların monitör ve klavye gibi iki önemli eksiklikleri varken ataları ortaya çıkan bu oyunlar önce Infocom'un göçüşü (yüreğim yanıyooo) sonra da piyasanın tamamen değişmesiyle değişe değişe değişe değişe (sıktım mı?) bu hale geldiler. Aslında Zork Nemesis'e herhangi bir Zork oyunu gibi bakmamak lazım. O zaman öyle bakmıyalım (mantık), son zamanların en çok lafı edilen CD adventure'larından biri olarak bakalım. Tamam bakalım. Şimdi bir dolu yorum yapmıcam, size bir örnek verecem, oyunun başlarında altar room denilen yerde bir dolu bilmeceli oda var. Bir tanesinde beş tane (nasıl derler) düdükümsü (bulamadım) alet var. Bunların beşine de klikliyorsunuz sonra yerdeki haritadaki bütün mor yıldızları yakıp mavi yıldızları söndürüyorsunuz (öbür türlü de olabilir, bu bir örnek, önemli olan ana fikir, takip edin ana fikre geliyorum (yavaş yavaş)) yukardan merdiven iniyor, bu odayı çözmüş oluyorsunuz. Ya da öbür odadaki resimlerl, çevirip doğru resim gelene kadar bekliyorsunuz. Demeye çalıştığım (fazla yavaş oldu di mi?) nerde kaldı bunun interaksiyonu, nerde kaldı bunun adventure'lığı. Ben şahsen ipucusuz bilmecelere karşıyım. Salak olduğumdan değil (aksini iddia edenler olabilir tabii, demokrasi), eğer bir bilmecenin en azından ne konuda olduğunu ya da sonra ne çıkacağını biliyorsanız, çözdüğünüzde en azından güzel beyninizi yorup (fazla yormamak lazım) bir mantık bağlantısı kurduğunuzdan bir zevk alabilirsiniz. Mesela Death Gate'deki saat bilmecesi. Aynı Zork Nemesis'tekiler gibim grafik bir bilmece (yani görsel olarak çözülüyor) ama önce şiir kitabını okuyup ordaki manayı kavrayabilirseniz bağlantıyı kurup yarım saat saati (tesadüf oldu) kurcalamadan çözebiliyorsunuz. Nemesis'te ise saldım çayıra, mevlam kayıra, orayı klikle, burayı klikle, belki çözülür. Aranızda 'yok abi, ben öyle yapmıyorum, böyle bilmeceleri düşünerek çözüyorum' diyenler olabilir, yalan söylemeyin, oturun

yerinize. İskelet elin kapattığı kapının sol elin birinci parmağına, sağ elin ikinci parmağına klikleyince açıldığını müneccimlerle yasak ilişkiye girmeyen kimse bilemez. Sonra deneyip çözüncede bir marifet yapmış gibi gerinmemek lazım. Zaten konudan da daralmış bulunuyorum, Intel Inside, güzeller güzeli, bahtsız yavrum, mektupları getir, efkar dağıtacaz...

ALSO BESORG

Sevgili MAC,

Bu sana yazdığım ilk mektup. Ben bir strateji oyunu manyağıyım. Ben daha küçükken Dune2 ile tanışmıştım (Amcam almıştı). O zamanlar bu oyundan pek birşey anlamamıştım. Şu anda o oyundan tek hatırladığım düşmanın hiç patlamayan buggy'(jip) si Harvester ve kum canavarı. Ama şimdi herşeyi daha iyi anlıyorum. Neyse şimdi bunları bırakıp sorulara geçeyim.

1) C&C 2'nin çıkıp çıkmadığını biliyor musun?

2) Engin Abla'nın gerçek cinsiyeti nedir?

3) Bana Civilization 1-2'den başka birkaç güzel strateji oyunu önerebilir misin?

4) Civ1ve 2'nin disket versiyonları var mı? Varsa bunların CD versiyonlarından farkı var mı?

5) Beni DOS ve Win95'te usta yapacak birkaç kitap veya dergi önerir misin? Sorularımı burda son verirkene şimdilik güle güle. (Bu mektubu lütfen yayınla).

Gökhan MERCAN, Kartal/ İstanbul

MAC: Çocukları küçük yaşta kötü şeylere alıştırmamak lazım (sayın amca bey), sonra çıkıp strateji manyağı oluyorlar, sonra da zaten bu kötü şeylerin esiri olmuş insanlara mektup yazıyorlar. Şimdi size bir soru (uzun zamandır aklımda, fırsat kolluyordum) mesela birkaç kişi geyik yapıyor. Konu futbol, politika ya da haliyle karşı cins olabilir (hatta büyük ihtimalle karşı cinstir). Biri de bu manasız geyiğe katılacağına kendi başına oyun oynamayı tercih ediyor. Acaba geyik yapmak yararlı birşey midir? Geyik yapanlar iyi bir iş mi başarmaktadır? Geyik yapmayıp oyun oynayan kişi, eğer geyik yararlı değilse başka birşey yaptığından iyi mi etmektedir (tamam bir sorudan fazla oldu, düşünmeden yazmamak lazım, Intel Inside, not al)? Eğer geyik iyiyse, oyun oynamayı tercih eden kişi suçlu mudur? Bu onu manyak yapar mı? Çizgisiz kağıda, kurşun kalemle lütfen.

1) Şimdi olay şöyle (açıklama geliyor manasında) iki tane Command&Conquer2 var (iki kere iki dört, yani acaba dört tane mi oluyor o zaman (aciz yazar)).Biri Eylül, Ekim gibi çıkacak olan Alarmstufe Rot. Bu birincisinin yeni silahlı yeni görevli olanı. Bir nevi C&C birbuçuk (kebap esprisi isteyenler? İstemeyenler? Rededildi). Bir de bilinmeyen bir tarihte çıkacak olan (bilinmeyen tarih nasıl oluyor acaba) ve birincisinin sonundaki demoda görünen robotlu mobotlu C&C.

2) Dergi batmayıp biraz para kazanırsa ameliyatını ödicez (fedekar işveren), o da iki arada bir derede kalmaktan kutulacak.

3) Sabrın yeterse (bakınız cevap5) Conquest of the New World güzel (ama yavaş), Master of Orion çok güzel, Ascendancy onun taklidi (ama o da güzel), illa Civilization gibi diyorsan Master of Magic de onun taklidi (günümüzde orijinallik bulmak çok zor azizim), Rise&Rule da CIV taklidi ama güzel değil (o zaman niye tavsiye ediyorsam).

4) Ah ulan yeni nesil, ben CIV1'in CD'si olduğunu bilmiyordum. Yeni yetmelerin altları CD Temizleyiciyle temizleniyor tabi. CIV2 bir kere CD'den Install edince CD olmadan normal çalışıyor, sadece arada çıkan animasyonları (wonders için) göremiyorsun.

5) İki tane ana kaynak verebilirim, biri Budist usta Lama Dlama'nın 'Meditasyon ve Sabır teknikleri' öbürü de Çinli ünlü Hangı Ayoong Uhhh'un 'Mazoism'de Yeni Boyutlar' adlı eserleri. Şaka bir yana hiçbirşey bilmiyorsan DOS for Dummies ve Windows for Dummies diye herbirşeyi sinir edecek kadar basitce anlatan iki kitap var. Ama ingilizceler (English for Dummies var mı bilmiyorum).

IHR DEN KICK

Hi MAC!!!

Seni 12. sayıdan beri izliyorum. Ama her ay "çıkacak mı, çıktı mı, yoksa, yoksa battılar mı!!" demekten harbiden bıktım. Ben endişe sevmeyen bir adamım (Mesela yani). Acaba size mektupla bir oyun için boş disket göndersem, o mektubu açar mısınız? Zaten eğer bu mektup yayınlanırsa ya soruma cevap almış olucam yada gidip bir piyango bileti alıcam.

1) Universe'de, oyunun başlarındaki köprüyü geçtikten sonra, bir koridorda garip bir araba duruyor o arabaya binemiyorum. N'apmam gerek (bana eski sayıyı al deme, 1. sayı kalmamış).

2) Colonization'un Civilization'dan ne farkı var? (Dur telaşlanma, eğiliyoruz işte...)

3) Şu oyun açıklamalarında hep "renderli", "texture kaplı" filan deniyor, ya nedir bu render, texture ayakları?

4) Her kafadan bir laf çıkıyor. Bari bizde bir kafa olalım. Bence Dune2, Warcraft'tan daha prof. Daha fazla mantık var. Ama Warcraft da daha hızlı ve güzel grafikli bir oyun. Tek avantajı Dune'dan geç çıkmış olması. Fakat, yakın tarihte, çıkan C&C hepsine harbi takar. Yani tercihim Westwood-Virgin koalisyonu.

5) Okul, sınavlar derken, üç beş kuruş para biriktirdim. Şimdi iki CD oyunu alıcam. Ama pişmaniyet bir geri dönüş değildir. Lütfen bana yardım et. (Teklif edeceğin oyunun bende olabileceğini hesaba katarak, biraz fazla örnek vermeni rica ediyorum.)

6) Eğer daha önce yayınlamadıysanız, size Rebel Assault2'nin tüm şifrelerini gönderebilirim. Bir iki cheat de bizden olur.

7) Eğer isterseniz size C&C edit'i (bu programda isteyen, infantrylere lazer verir yada dinozor üretimine başlar) ve C&C money'i (bunla da 999.999.999 USD edinebilirsiniz) gönderebilirim. Ayrıca SC2000 için Cash2000 de var.

8) Bir arkadaşımın C64'ü var ve Basic'i çok seviyor. Fakat yeni aldığı için Basic'i tanımıyor. Bu konuda en iyi senin yardım edebileceğini düşündük.

9) Senin E-Mail adresin var mı ağzını hiç açma: Timur'inki timur@sup...., biliyorum.

10) Serkan'ın bu dergide işi ne, Kimse Not Enough Serkan'ı okumuyor ki (kendi hariç). Bi de senle boy ölçüşmeye kalkıyor. Not Enough işte.

11) Tamam, biliyorum MAC birşeyin kısaltması tamam da beth ne oluyor? Ayrıca attığın o Almanca başlıklar ne tür bir anlam taşıyorlar?

12) Sen bu dergiyi taa ordan nasıl yapıyorsun?

13) Umarım ben yaşadığım sürece deniz üstündeki mantar mahiyetlerinde kalırsınız.

Can "The Eye" ÖZ

MAC: Kasap ve koyun olayı

netekim. Seni endişelendirmek istemem ama ben bu dergi (parantez içinde (de)) batarsa alacağım psikolojik yaralardan kurtulabileceğimi sanmıyorum. Biz de gidersek acaba bir daha kim oyun dergisi çıkarmaya cesaret eder (elalem akıllı). Allah sonumuzu hayır etsin (lafı giderek etkisini kaybediyor).
1) Allah'tan birinci sayı bende varmış (nerelerden nerelere gelmişiz, şimdi batarsak acı koyar (o zaman batsak da acı koyardı)), arabaya binmek için kolundaki bilgisayarı kullanman lazım (tabi aynı arabadan bahsediyorsak).
2) Colonization, CIV sistemini az çok kullanan tamamen farklı bir oyun. Amerikan koloni zamanlarında geçiyor ve en azından bir konusu var.
3) Terim karmaşası oluyor haliyle. Acaba hepsini türkçeleştirsek mi? Desen kaplı yüksek çözünürlüklü sanal gerçeksel ortamda.... Render grafiği olan oyunlar 3 boyut programlarıyla hazırlanıyor. Mesela Gabriel Knight2'de gerçek grafikler var (aktör falan), Zork Nemesis'te herşey render. Texture'larda eski polygon grafiklere renk getirmek için icad edilen (ve hepimizi upgrade'e zorlayan) şeyler. Eski bir simulaysonda, mesela F29'da herşey üçgenlerden oluşurdu (daha fazla bela yaratmadan polygonu da açıklamış olduk), şimdiler de aynı üçgenler yine var ama mesela TopGun'da bunların üstüne yüzey havası verecek 2 boyutlu resimler kaplı (uçağın üstündeki armalar gibi). Aha bunlar, çocuklar, arkadaşlar, kardeşler, işte o lanet texture'lar.
4) Geçen ayki seçmece'ye fazla bir tepki gelmediğine göre (hala iki kolum, iki bacağım var (galiba)) genelde bir uzlaşma sağlandı galiba (tabi sen ortalığı tekrar karıştırana kadar öyleydi).
5) Need for Speed'i (ya da yenisini) almak lazım haliyle. ATF'yi pas geçip USNF'ı almak lazım. Full Throttle almak lazım, Death Gate almak lazım, I have no Mouth'da olabilir. Zork Nemesis almamak lazım (alanlara gülünebilir), F1 Grand Prix 2 çıktıysa (o günleri görebilecek miyim acaba) almak lazım (kalan bozuk parayla Pentium 133'da alınabilir), Wing Commander4 de alınabilir (ya da Tie Fighter2 beklenebilir).
6) Zamanında OPEC krizinde de görüldüğü gibi (kültürlü yazar imajı) dış kaynaklara bağlı ekonomiler her an risk altındadır. Cheats köşesi de derginin en dışarı bağımlı (News gibin) köşesi. Onun için her türlü göndereceğiz Cheat'e açığız (özellikle Mert tembel, kafası karışık ve biraz melankolik bir tip olduğundan açıktan öte, muhtacız bile denilebilir).
7) Bir gün gelecek, strateji oyunlarında hile yapanları mouse kablosuyla boğacam (önce yasal olmasını bekliyorum)...
8) Basic'i geçelim bir kere, arkadaşın gerçekten yeni bir Commodore64'mü aldı? Kızılay yardım paketinden mi çıktı? Nostalji kronik boyutlarda mı? Neden? Nasıl? Anlatın bana, sonra ben de size Basic için en iyi kaynağın Commodore64 Reference Manual (sahaflar ya da Topkapı Sarayı Yazılı Eserler Müzesi'ne bakın) olduğunu söyleyeyim.
9) Benim adresim nomodem\nomoney\nohope.com. Ararsan meşgul çalabilir (para biriktiriyorum).
10) Serkan konusunda ne desem boş (ama bence Not Enough işe yarıyor).
11) Aslında benim adım Murat Elizabeth Adanç (ailevi bir hata, uzun hikaye). Arkadaşlar arasında kısaltınca Mac+beth oluyor (Liz çok banal). Bana daha soylu bir hava verdiğini düşünüyorum (edebiyat konusunda biraz cahiliz galiba, hani Shakespeare, Hamlet falan).
12) Nasıl desem, zor oluyor bayağı. Elinizdeki dergi ıslaksa Emin'le benim kan emeklerimizdendir.
13) Ne gibi yani (Can'ın annesine not: bu ilacın yan etkileri ve dozajı biraz fazla galiba, değiştirmek lazım) .

IHR DEN KICK

Hallo MAC

1) Bilirsin Engin Abla'ya (abi?) mektup gelmiyor, mektup yazın, soru sorun gibi cümlelerle mektup ister. Onun bu haline dayanamadım, köşesi kadar belki daha fazla uzunlukta bir mektup yazdım ve gerçekten kafama takılan bazı konulara değindim. Zannediyorum bu kadar uzun mektuplara alışkın olmadığından şok geçirdi veya sorular zor geldi, şok geçirmiş gibi yapıyor. Ama bizim sorular da güme gidiyor. Bunlardan bazılarını sana yazıyorum, bir bakarsan iyi olur: *İlk iki soru CD-ROM'la ilgili;
a- Bende çift hızlı CD-ROM var. CD-ROM'un kullanım kitabında iki modelden bahsediliyor. CD-AS201 ve CD-IS201. Kitabın bir kısmında (CD-ROM features), disk format mode1 and mode2 (form1/ form2) compatibility şeklinde bir tanımlama var. Yanılmıyorsam disk formatı mod1 ve mod2 ile uyumlu gibilerinden bir anlama geliyor. Bunun ne olduğunu zaten anlamadım da esas soru da o değil. Kitabın arka kısmında, teknik özellikleri anlatan bir bölüm var. Bunlardan birini yazıyorum; Data capacity, 12cm disk- mode1 540MB mode2 630MB. Soru şu: Mode1 ve mode2 ne anlama geliyor? Ben ilk önce AS ve IS anlamlarında kullanıldığını sandım ama şemalarda, install olayını anlatan sayfalarda ve diğer anlatımlarda doğrudan AS-201 ve IS-201 tanımlamaları kullanıyor. Ayrıca mode1 ve mode2'nin neye karşılık geldiğine dair bir bilgi yok.
b- CD-ROM'u müzik dinlemek için kullanıyorum. Sesler 16bit'lik stereo audio excel ses kartı üzerinden ve kendi hoparlörleri aracılığıyla geliyor. Bu hoparlörler yetmiyor tabi ki. Hoparlörleri değiştirmek istiyorum. Merak ettiğim, ses kalitesinde düşme olup olmayacağı. Bu arada benim CD-ROM arada bir takılmaya başladı. Sence ne yapayım? İçindeki CD'leri bozar mı? *Bozuk bir disketi veya içindeki bozuk bir dosyayı nasıl kurtarırım?
2) Geçenlerde Seawolf diye bir oyun aldım ve bizimkine install ettim, genelde olan şeylerden biri oldu ve dos4gw error verdi. Install işlemi sırasında oyundaki haritaları da yüklüyordu. Bayağı hoşuma gitmişti. Nasıl birşey şu Seawolf?
3) Ani voltaj değişiklikleri Harddiskin silinmesine sebep oluyor diyorlar. Doğru mu?
4) Metallica'nın ilginç albümü hakkında ne diyorsun? Değişiklik şart mıydı?
5) Colonization'u bitirdim. Önce kolayında, daha sonra da zor levellerde oynadım. Tek kullanmadığım, okul, kolej vs. İçimden bir ses Sid Meier (hepberaber hepberaber) boş iş yapmaz diyor. Bu okul ve bilimum eğitim kurumları nasıl kullanılıyor?
6) Acaba diyorum, Lucas Arts X-Wing veya Tie Fighter'ın render demolarla dolu çok CD'li versiyonlarını çıkaracağına, biraz uğraşıp, hem imparatorluk kuvvetlerini hem de asileri oynayabileceğin ve hatta modemle (ekranın ikiye

bölünmesi de olabilir) arkadaşınla kapışabileceğin, istersen de kanat arkadaşı olarak uçabileceğin bir oyun çıkarsa nasıl olur? Bence manyak birşey olur. Abi neler buluyorum kahretsin.

7) Sizin ordaki FRP Shop'tan bana bir FRP posteri baksana. Güzel birşeyler vardır herhalde. Sen beğen, parasını yaz. Ben gönderirim. (Ve saf Genç MAC'e güvenir... Hi ho ha ha)

8) Şimdi bizim sınıfta bir çocuk var. 486 DX2-66 veya 33'lerde iki tane saat varmış, ayrı ayrı çalışırmış. Onun bilgisayarı, tek saatliymiş ve 50MHz' ymiş. Piyasada yokmuş ve kendi yapmış. Şimdi bu çocuk ne diyo? Doğru mu diyo?

9) Gazetede bir haber gözüme ilişti. Amerika'da her yüz kişiden otuzyedisinde kişisel bilgisayar varmış. Japonya'da bu oran %14. Biz ise Güney Afrika, Peru ve Brezilya ile yarışıyoruz. Kişi başına düşen PC de %1. Acı tabi ama işin birde öteki yüzü var. Bu öteki yüz, şu öteki yüz; Şimdi Türkiye hemen hemen yetmiş milyonluk bir ülke ve bunun %1'i de yediyüzbin gibi bir rakam yapıyor. Düşünsene yediyüzbin PC var, onlar kadar olmazsa da Amiga, Sega vb. oyun araçlarından geçilmiyor ve bu ülkede Game-Show gibi bir dergi satılmıyor. Düşündün mü? İyi. O zaman git kendini at.

Altuğ "neydi benim lakabım ya" CANITEZ

MAC: Mektubunun başını kesmek zorunda kaldığım için üzgünüm (arkadaşlar arasında 5000 kelimenin ne önemi var canıım) ama açıkçası helal yani nasıl desem. Ordan (nerde olduğunu çözemedim) derginin başlangıcını, gelişmesini ve (Allah göstermesin) sonunu bu kadar iyi kestirmiş olman inanılmaz (casus olmandan şüpheleniyorum). Hemen hemen bütün gözlemlerin doğru, azcık müneccimlik edip bu mektubu bir sene önce yapsan belki daha iyi durumda olurduk (belki de karamsarlığa kapılıp dergiyi çıkarmazdık). Derin manalı mektuplar arasında birinci sıraya oturdun, sağol.

1) Intel Inside, bak bakalım hoca bakıyor mu? Kitap açıp kopya çekecem. Çocuğum bu nasıl soru? Cevabını bilsem Bill Gates olurdum di mi? Soruyu analiz etmem iki gün sürdü, cevaba vakit kalmadı, Emin Bey cevaplayacakmış: *Bilgisayarının mainboard'un pipe-lined burst cache ise 64 bit veri yolunu kullanman, mainboard'un PCI bus'ının DMA kanallarının task priority'si,CD-Rom'ın üzerine +5 volt uygulayacak şekilde jumper ayarının yapılması ve IRQ değerinin, CD-Rom'un access time'ını 9,5 milisaniye yapacak şekiide ayarlaman için, ISO slotlarından birinin RS232 ayarının IDE harddiskleri SCSI gibi kullanacak şekile getirmen lazım. Yani zor, sen hiç bulaşma bu işe. Neyse şaka bir yana, işte cevaplar.*

a) ilk çıkan CD'ler 63 dakika ses, 540 MB data kaydı yapılabilecek şekilde çıktı. Fakat bu standart tam oturamadan 74 dakika ses 630 MB data kaydı yapan yeni CD'ler çıktı. Ve tabii ki bunlar kullanıldı. Senin CD-Rom'un bu ikisini de okuyormuş. (sevinme şimdi 700 MB kayıt yapan CD'ler de var.)

b- Ses kartından çıkan güç, hiç bir zaman bir hoparlöre yetecek kadar iyi değildir. Çünkü ses kartının üzerinde sadece pre-anfi vardır. Sen bir anfi'ye ses kartının çıkışını bağlarsan o zaman CD kalitesinde ses alırsın. Bozuk CD'lerin CD-Rom'u bozacağını sanmıyorum.Ayrıca, bozuk dosylara için NDD'yi kullanabilirsin.

2) Seawolf modern bir denizaltı simulasyonu, bir nevi Electronic Arts'ın Attack Sub'ının devamı. Digitize grafikleri falan var ama ben genelde modern denizaltı savaşlarını sıkıcı bulurum. Satranç oynamak gibi birşey, periskop yok (var ama gerek yok), torpido yok (füze devri), güçlü radar var, hastaları çıldıracak ama bence eski model İkinci Dünya Savaşı denizaltı simulasyonuyla daha çok eğlenirsin.

3) Okuma yaparken kıpırdatmak, düşürmek, havadan nem kapmak, genelde gıcık olmak, can sıkıntısı ve kadersizlik gibi bir sürü sebep HardDisk göçmesine sebep olabilir. Ben zamanında 64'lerdeyken Beşiktaş'ta voltaj yüzünden bir HardDisk göçertmiştim, çaresi o hat koruyucularından almak ama onlar da Hardiskin kendi kadar pahalılar.

4) Adamlar 10 yıl yaşlanıp 100 milyon dolar zenginleştikten sonra aynı kalmalarını beklemek saçma olurdu. Ben beğendim (çok şükür), çıkan sonuç, imaj ne kadar değişirse değişsin (susuzluk herşey), Kirk'in tipi yine de komik.

5) Biliyorsun Avrupa'dan gelen insanların kalitesi üzerinde fazla bir kontrolün yok, iti geliyor, kopuğu geliyor. School olan yerlerde bu insanlar en azından normal pioneer seviyesine kadar gelişebiliyorlar, diğer insanlarda kendi alanlarında uzmanlaşıyorlar.

6) Ümidini kesme, yeni Tie Fighter'da modem opsiyonu olması ihtimali büyük ama bana yazmaz (modemim yok, olsa da telefon parasını ödeyemem).

7) Intel Inside, bak bakalım şu kataloğa, 28.800 Modem kaç paraymış. 300 Mark mı? Tamam. Altuğ sırf senin için gittim baktım, süper bir Lance posteri var, Limited Edition, ama 300 Mark'mış, sen bana parayı yolla, ben posteri hemen alıp postalarım (artık Tie Fighter2'ye modem opsionu koyulabilir, hatta bence mutlaka koyulmalı).

8) İşlemcilerin farklı clock cycle'ları olduğu doğru (bu saat, o saat değil, swatch falan olmaz) ama bu ondakini kendi yapmış kısmı bana biraz şüpheli geldi. Bu tip aynı zamanda 100 km menzilli uzaktan kumandalı arabasını olduğunu, onların evindeki antenle Amerikan kanallarının seyredildiğini ve babasının arabasının 320 yaptığını da söylüyor mu?

9) 7 bin tanesi alsa 7 bin kere şükredecez? Belki anket bu sayıya yetişmez, sizce derginin tirajını arttırmak için ne yapabilirz? (birini işaretleyin) a) A4 sayfa boyu b)Reklam kampanyası c) Kapı zili, tencere, tuzluk? d)Adak adamak, kurşun döktürmek e)Boşuna uğraşmayalım?

EINE LANGE NACHT

Sevgili MAC,

Hatırlayamayacağını bile bile (zaten hatırlamazsan da olur) sana birşey anlatacağım (Tanışma bölümü). '94 baharı... Ben ve iki arkadaşım Kamer'den oyun çektirmiş çıkıyorduk. Bu arada seni tanıyorduk, ama aramızdan sadece biri yüzünü görmüştü. (Aslında kaç kez (bir kez) dergiye gelip kapıyı çaldık, ama sen yoktun.) Kapıdan çıkınca uzun saçlı, sakallı, kafasında siyah bereli biri yanımızdan geçti. Tam o sırada Murat (seni bilen) "Aaa MAC!" diye bağırdı. O anda hepimiz (sen ve üçümüz) gözgöze geldik. Sen tip tip bakıyordun. İşte ben orada sana göre soldan 2. kişiyim. (Nasıl ama?)

Neyse seni 64'lerden vs.... (klasik). O zaman yazmak kısmet olmamıştı. (Bunun, seni 64'lerin Temmuz 92 sayısında tanımış olmamla ilgisi olabilir.) Artık sana yazmamam için tek bir engel var, o da derginin batması (Allah korusun). Sen bunları okurken, (bir terslik olmazsa) benim Pentium 100, 1.2GB HD, 6xCD-

ROM ve 16MB RAM'lı bir bebeğim! olacak. Çok uzun oldu biliyorum, ama bunlar 5 senenin birikimi. Lütfen hiçbirini kesme. (Anıyı kesebilirsin ama bundan bahset.) Söz, bi daha bu kadar uzun yazmayacağım.
1) Touche hakkında biraz bilgi verir misin? (Konusu, oynanış biçimi, yorumun...)
2) King's Quest 6'yı bitirmiş biri olarak (sen değil ben) sence KQ7'yi alayım mı? Bir CD'ye değer mi? Oyun hakkında en ufak bir bilgim yok! Bitte helfen sie! (Almanca da bilirim.) Cevabın lütfen nesnel olsun.
3) Şu ana kadar, şöyle zevkle oynayabileceğim bir stratejiye rastlamadım. Settlers idare ederdi. Aslında benim sorunum strateji oyunlarının oynanış biçiminden kaynaklanıyor. Yani; hareketsiz oyun ekranları, garip garip istatistikler (yok asker sayısı, top sayısı, ev sayısı, patates sayısı,...). Şöyle oynarken insanı heyecanlandıran, bol animasyonlu, savaş ederken yapmacık değil gerçek zevk aldığın bir oyun tavsiyesi lütfen! (Yeni olsa iyi olur.) Fields of Glory ve Settlers2 nasıl?
3,5) UEFA Champ. League nasıl? FIFA96'dan iyi mi?
4) 8. ve 9. sayılarda senden adventure tavsiyesi isteyenlere Discworld ve Sam&Max'i önermişsin. SM neyse de bu Discworld n'oluyo ya? Mümkünse biraz bilgi. (Tavsiye sorularından bıktıysan söyle, bir daha yazmam.)
4,5) Hiç Meatloaf veya ÜNLÜ dinledin mi?
5) CD'leri daha ucuza bulmak imkanımız yok mu? Varsa bunun bir dezavantajı var mı? Bu arada Haziran sayısında OEM diye birşey duydum. OEM nedir? Yenir mi? İçimden bir ses CD'lerle ilgili birşey olduğunu söylüyor. Çok zekiyim (Yoksa değilmiyim?). Cevaplar için teşkür ederim, umarım yazdığım kağıtları beğenmişsindir. (N'apiim, yazlık yerde dosya kağıdı bulunmuyor.) To be continued...
Bono "Mr. Mephisto" Vox
MAC: Saç kısmı doğru, sakal muhtemel, siyah bere her zaman mevcut (lanet sinuzit), tip tip bakmış olabilirim (gündüzleri sinirli olurum), tamaaaam şimdi hatırladım. Yoksa sen o sağdan ikinci miydin. Niye o zaman söylemedin, ben oyum diye (şimdi pek işe yaramıyor)?
1) Touche nesli tükenen MonkeyIsland/Indy tipi bir oyun. Konusunu (güya) üç silahşörlerin beşincisinin (Dartanyan dört oluyor ya ondan) maceraları. Grafikleri güzel (Teoman Irmak çizmiş), esprileri de fena sayılmaz. Her şey diğer silahşörlerle buluşmayı beklerken bir cinayeti görmenle başlıyor. Tamamını daha oynamadım (demo durumu) ama alınabilir gibi görünüyor.
2) Bırak Kıng's Quest'i, bu günlerde herhangi bir Sierra oyununu alırken iki, beş hatta on kere düşünmek lazım... Düşündüm, bence alma. Piyasada ondan çok daha eğlenceli adventure'lar var.
3) Kısacası sulu strateji severim diyorsun yani. Ben genelde elimde bütün dokümantasyonu yoksa ağır wargame'leri oynamayı sevmem (boşa kürek oluyor) ama buraya kadar gelmişken biraz ufak ufak daha zorlarıyla oynamaya başlarsan, tez zamanda sen de şimdi gıcık görünen oyunların hastası haline gelebilirsin. Fields of Glory'i geç, Settlers iyi oyun da, fazla action yok. Oyunun çoğu bekleyerek geçiyor. En basiti Reunion gibi senaryolu, az adventure'lı bir uzay stratejisine bakmak.
3.5) Daha güzel değil, aynı zamanda biteli aylar olan bir olayın oyununu çıkarmanın ne manası var anlamadım (galiba yetiştiremediler). Fifa96'nın varsa uzun süre futbol oyunu almana da gerek yok aslında.
4) Discworld kişisel bir tercih, benim okuduğum en komik yazarlardan biri olan (Serkan'dan sonra) Terry Prachett'ın roman serisinin oyunu. Oyunun esprileri de fena sayılmaz ama galiba CD-Rip versionunda save problemi var.
5) Artık CD kopya olayının suyu çıktı (ama ucuzlaması hayal), istediğin CD'yi anında kopyalatabiliyorsun, ama çok CD'li oyunlarda (boş CD bu kadar pahalı olduğundan) bu pek ekonomik olmuyor. Onun yerine kutusuz, dökümansız, nerden geldiği bilinmez (Bulgaristan olduğu söyleniyor) OEM versionları var. Bir kusurları yok, onlar olmasa WingCommander4'ü, Phantasmagoria'yı falan biraz zor oynardık.

EIN ABGEFAHRENES ZIEL

Sevgili MAC,
Bu benim sana ilk (ama son değil) mektubum. Ben sizin derginizi yani Game-Show'u eskiden renksiz iken bir kere okudum. Ve beğendim. Şimdi ise her ay aldığım bir dergi oldu. Çünkü sizde oyunların tam (espirili) açıklamaları var. Şimdi sorularıma geçiyorum.
1) Derginizin 9. sayısını nasıl elde edebilirim?
2) Warcraft2'de 5. savaştaki görevim nedir?
3) Bana güzel bir savaş stratejisi söyler misiniz. (Warcraft2 ve C&C hariç)
4) Ben bilgisayarıma 16MB RAM Pentium 100 yaptırsam bu bana kaça malolur?
5) Theme Park alınmaya değer bir strateji oyunu mu?
6) Phantasmagoria'yi bitirmiş biri olarak bana bir adventure önerirmisiniz?
7) Civ 2 DOS'ta veya Win3.1'de çalışır mı? Sorularım bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere byee.
Eren "X-Man" ALKAN, Antalya
MAC: Renksizken beğendiğini söyleseydin o kadar masrafa girip renkli yapmazdık. Yaptık bir kere, bakalım ne olacak (aslında ne olacağı gayet bariz).
1) Bu ay orta sayfadan hayvan kadar bir eski sayılar ve abone bölümü var, ordan nasıl alacağını öğrenebilirsin (elin değimişken abone'de olabilirsin).
2) Çok da karmaşık değil aslında, ilk başta elindeki birliklerle (human oynadığını varsayıyorum, daha doğrusu varsaymak zorundayım, çünkü ben Orc'ları oynamadım) Tol-Barad denen yeri alman lazım. Sonra asıl bela başlıyor. Bu bölümün anahtarı petrol üretimini elinde tutabilmek. Orc'lar habire denizaltı gönderdiğinden tankerleri koruman lazım. Önce sağdaki adayı ele geçirirsen katapultlarla karadan koruyabileceğin bir pil platform kurabilirsin (oyun oynarken not almanın yararları). Genelde sinir bozucu bir bölüm çünkü habire gemilerin güme gidiyor.
3) Bu aralar alınacak bir adet strateji var, o da Civilization2.
4) Moralimi bozmak için mi soruyorsun? Gıcığın mı var? Sonra mektup yazıp 'Ay Pentium100 sormuştum ya, aldım, çok iyiymiş' mi dicen? Güle güle kullan 400 dolara falan başarabilirsin (monitör falan aynı kalıyorsa).
5) Theme Park özellikle SimCity'i ve Settlers'ı sevdiysen çok güzel bir oyun. Birkaç gün anormal zevkle oynarsın ama sonra oyun tekdüzeleşiyor, fazla bir

yenilik çıkmıyor. Az disket olduğundan bence al, ama Pentium100 alıp ThemePark oynarsan adama gülerler.
6) Aynı daldan gidelim diyorsan Gabriel Knight2 de öyle birşeyler. Aslında piyasa bu tür oyunlarla dolu.
7) Eğer 256 renk driver'ların varsa çalışması lazım.

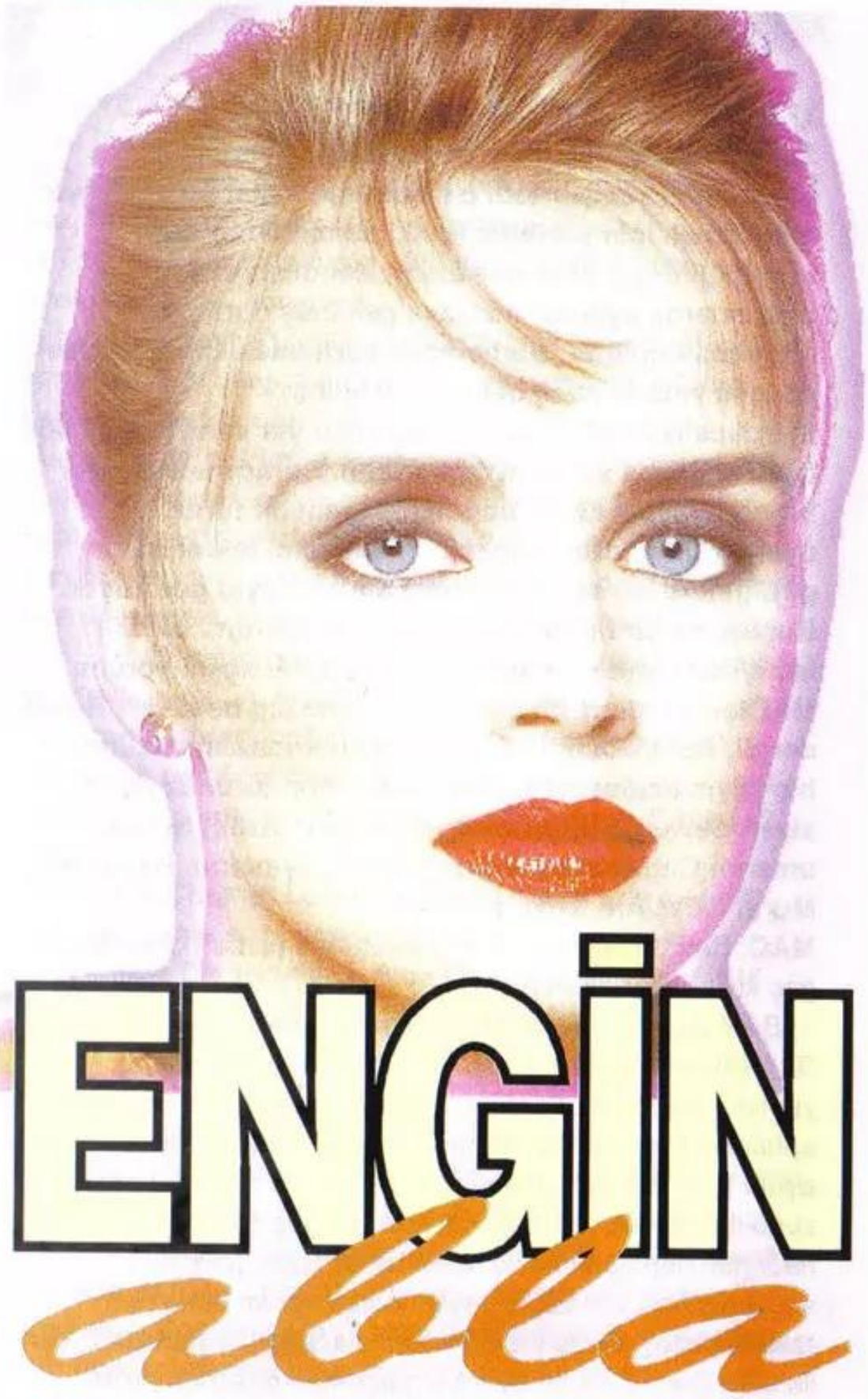
DAS ZEUG DAZU FINDET IHR

Dear MAC
Seni C-64'lerden beri takip eden 17 yaşında bir okurunum. Özel zevklerim müzik (metal) dinlemek, bilgisayar kullanmak. Sana daha önce hiç mektup yazmadım hatta hayatımda ilk kez mektup yazıyorum desem yeridir. Unutmadan hala yatağımın baş ucunda duran bir Megadeth posteri var (Bil bakalım nerden geldi?). Şemsiyeni aç (Soru yağmuru başlıyor).
1) Dedektif Fırtına'yı açıklamanızı bekliyoruz. Sen hiç gördün mü sence almaya değer mi?
2) Dragons Lair'i hiç oynadın mı bende CD'si var fakat adam köprüden yürürken köprü yıkılıyor, adam aşağı düşüyor ve bütün haklar burda gidiyor.
3) Macbeth ne zaman 10 sayfa olacak?
4) Ben Adana'da oturduğum için 6., 11., 12., 13., 15. sayılarınız var ben 3., 9., 10. ve 14. sayılarınızı almak istiyorum nasıl alabilirim? Toplam fiyat nedir?
5) Ben Dark Legions adlı oyunun orjinal disketlerini aldım fakat yaza kadar kayboldu (taşınırken) kitapcığını, fotokopisini veya crack dosyasını yollayabilirmisin. Okurlardan yollayan birisi olursa da olur hele Adana'da ise çok makbule geçer. Not: Bilgisayarım 486DX2-66 8MB RAM 420MB HD 4X-CD-ROM SBPRO 2.0 NEW
Kerem TAŞLIEL, Seyhan/ Adana
MAC: Acaba poster versek tiraj artar mı? Pamela Anderson posteri ister misiniz? Ya da periodik cetvel posteri? Söyleyin (yapalım diyemicem) düşünelim.
1) Dedektif Fırtına'yı açıklamayı düşünmüyoruz, düşündük taşındık, vatanımız bir evladı olduğundan tanıtmaya karar verdik. Takılırsanız bana yazabilirsiniz.
2) Bazen insan bir hata yapar, yanlış insanlara yanlış sorular sorar. Mesela 'Polis Bey, buraya park etmek yasak mı?', ya da 'Hocam, bu soruların hepsi mi cevaplanacak?', ya da 'Siz katilsiniz değil mi?' gibi. Şimdi minumum (bakınız soru 4) 5 sayı okumuşsun. Benle Dragon's Lair arasında herhangi bir (direkt, çarpık) bağlantıyı nasıl kurabildin? Cevap: Köprü yıkılmadan joystick'i kıpırdatman lazım. Soru:Hangi yöne? Cevap: Bilmiyorum...
3) 6 sayfa olsun da canı içinde olsun yeter. Yazı uzadıkça harfler küçülüyor, yakında microfilm halinde yayınlayacağız.
4) Nasıl oluyor yani? Adana uzak diye dergi her iki ayda bir mi geliyor? Biz Yay-Sat yerine yanlışlıkla Yay-Yat'la (ideal firma ismi) mı anlaştık? Alma işinin tekniği orta sayfa da, toplam fiyatsa sadece 200.000 TL.
5) Yollarım dicem yine başım belaya girecek. Koskoca TSR firması, Muhammed bir yazısında fotokopiden bahsetti diye bize faksla uyarı çekmiş. Gerçi varlığımızın farkında olmaları bizi mutlu etti ama bu uluslararası yasalar laflarından falan biraz ürktük. Sayın TSR yetkilileri, dergimizin toplam sermayesi ve mal varlığı Intel Inside'dan ibarettir. Alın tepe tepe kullanın. Yeterki nasıl oldu da elinize Game-Show geçti onu söyleyin (nasıl Türkçe anladığınızı sormuyorum bile)?

AUF EUREM WEG

AC,
atmadan (!) hemen sorulara geçelim. (Mektup
lığı sendromu...)
1) Bu "Z" nasıl bir Dune2 gibin?
2) X-COM'u aldım, bıkıp usanmadan çalıştım ve Leviathan'ı yapıp T'leth'e saldırdım. Fakat bu seviyeye gelebilmek için yüzlerce (belki de binlerce) saat uğraştığım için artık pes ettim. Kendileri uzak clusterlarda aylardır inzivaya çekilmiş durumda ellerinden öperler. Bu beladan kurtulmak için T'leth'de en kısa yoldan nasıl başarılı olabilirim?
3) Police Quest4'te de takıldığım bir yer var. Hani şu son tiyatro (galiba sinemaydı) bölümü. Burada koltukların birinde baygın halde bulunan bayanı bir türlü uyandıramıyorum. Kapıdan dışarı çıkıp tekrar içeri girdiğimde ise sapık katilimiz onu sırtlayıp götürüyor. Burada da bir müdahalede bulunamıyorum. Girdiği kapıyı da (perdenin solundaki) bir türlü açamıyorum. MACtor, derdime bir çare?!? Bu mektup belki de "Renkli dergi!, Renkli değil!" diye kuduran idiotların yüzünden hiç yayınlanmayacak. (Ulan sizin monitörünüz de mi siyah-beyaz? Sizi promosyon keşleri siziii!) Neyse, umarım Game-Show sonsuza dek yayınlanır. Başarılar...
Murat CEYLAN, Ankara
MAC: Ben de hemen cevaplayalım bari (sabah oldu, yazı geç kalıyor sendromu).
1) Bu Z uzaktan (daha demo bile yok) çok güzel görünüyor. Bir kere çok sağlam yerden geliyor, Bitmap Brothers yapıyor. Bir haber okudum, adamlar Warcraft2'ti tamamen aptallıkla (haklılar, her senaryo önceden ayarlı, her seferinde aynı), Command&Conquer'i de oyuncuyu hince hazırlanmış zorlukla (haklılar, iki dağın arasından geçmek zorundayken nedense hep karşıma iki turret bir de lazer çıkıyor) suçlamışlar. Z'nin böyle şeyler kullanmadan tamamen rakibin yapay zekasıyla eğlenceli olacağını söylemişler. Yani ilk defa Dune2 tipi bir oyunda gerçekten düşünüp bizim hareketlerimize göre planını değiştiren bir rakip göreceğiz (galiba). Belki sonunda bu tür oyunlar 'strateji' adını gerçekten hak ederler.
2) T'leth aslında koca oyunun en zayıf yeri, benim için tamamen hayal kırıklığıydı çünkü Terror mission'lar bile burdan daha zor. Benim genel taktiğim şöyle: Leviathan öküz kadar olduğundan götürebildiğin kadar tank götür. Adamlarını da her zamanki gibi donat (kendi zevkine göre, önemli değil), T'leth'e varınca önde tanklar(siper olarak), arkada adamlar koridorlara dalın. Yollar biraz dar olduğunca azar azar hareket et, birimler biraz ilerlesin, ateş etsinler, sonra arkadakilere yolu açmak için kenara çekilsinler (movement points'i iyi ayarlamak lazım). Baştaki belaları geçince son bölüme geliyorsun. Nasıl olsa bir adamın sağ kalsa yeterli olacağından burayı kamikaze olarak da oynayabilirsin. Çok zorlanacağını sanmıyorum.
3) Kadın gidici zaten, ona yapacak birşey yok, kapıyı açmak için çelik çubuğu kullanman lazım.
Elveda dostlar, bozuk paranız varsa havaya atın, yazı gelirse gelecek ay çıkıyoruz, tura gelirse de çıkıyoruz. Öyle de battık, böyle de battık nasıl olsa.

Murat 'Insubstantial'ADANÇ
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No 2/5
Beşiktaş 80690 Istanbul
(yağmur var mı oralarda bu sabah?)



ENGİN abla

'Aylardan Ağustos, hava sıcak mı sıcak' desem olmayacak biliyorum ama ne yapayım işte, dedim bile. Bu gün yine normalmiş gibi görünen ama hiç de normal olmadığını hissettiğim günlerden biri. Netekim Emin Bey (patron olur, saygımız sonsuzdur) tepeme dikilip 'haydi yazını ver bakalım Engin Abla' dediğinde, hiç de yanılmadığımı anladım. 'Vallahi yok, olsa vermez miyim' diyecektim, diyemedim (patron olur dedik ya). Ve siz okurlarla buluşmanın heyecanıyla (nasıl oluyorsa) başladım yazmaya. Bu ay da birbirinden ilginç olaylar oldu. Öncelikle bir dolu mektup geldi, hatta Serkan'a bile. Hele özel bir mektup var ki, onu son satırlarda bulabileceksiniz. Sonra bu ay hiçbir yerim yarılmadı, patlamadı. Veee en önemlisi GAME-SHOW hala batmadı. Hem de 'üç ay dayanmaz abi' diyenlerin inadına gururla, dimdik ayakta. Bu konulardan bunaldıysanız 'default mavra' Serkan bey'den bahsedelim biraz. Serkanın gözünden gözlüğünü çaldırmasının yankıları hala sürüyor. CNN'den Robert Philman röportaj için kendini yırttı ama Serkan kabul etmedi. Philman yaptığı açıklamada ' bu röportajı kesin yapmalıyım, böylesine yüz yılda bir rastlanır' dediği öğrenildi. Ayrıca Reha Muhtar'ın da Serkan'ı yılan yutan adam ve dokuz doğuran kadın ile beraber aynı programa çıkartmak istediği de bize ulaşan haberler arasındaydı. Serkan'a bu konuda son bir sözüm olacak. Bir insanın koşuşturmasını seyrettiği beygirler kadar beyni olmazsa gözlüğünü de kaybeder, yaaaaa!.....
Geçen ay mektup yazan M.Emin Yılmaz kardeşimin resimlerini gazetede görünce içim bir tuhaf oldu. Biyoloji olimpiyatlarında 1. olmuştu. Kendisini buradan tebrik ediyor, başarılarının devamını diliyorum.
Mektuplar, mektuplar, mektuplar. İşte aşağıda;
Ablaların en kralı, Ortadoğu ve balkanların en güzel Ablası, Dünyanın en güzel kadınına selamlar;
Derginin en güzel köşesine benim gibi asil okuyucular yazarlar.
Öncelikle sayfa sayın neden az? Bunun nedeni Serkan mı, Mac mı yoksa Emin mi? Söyle hangisi. Evli misin, bekar mısın, dul musun nesin. Talibin var da!... Buradan Muder'e selam yolluyorum. Sorularıma gelince;
1- Bir türlü bilgisayarıma şifre koyamıyorum. Setup'a giriyorum, şifreyi yazıyorum. Olmuyor, olamıyor.
2- Derginizin birkaç sayfasını ayırıp C-64 ve Amiga oyunları da tanıtabilir misiniz? Yoksa sayfanızı arttırın. Hem böylelikle GAME-SHOW'u daha çok kişi okur.
3- Gelecek sayılarınızda disket ve poster vermeyi düşünüyor musunuz?
4- Not Enough Serkan'a 286'da çalışan bazı oyun isimleri vermek istiyorum, nasıl verebilirim?
Buradan bütün arkadaşlara sesleniyorum bu derginin batmasını istemiyorsanız bu dergiyi alın, aldırın, tavsiye edin. Çünkü böyle bir dergi kırk yılda bir gelir dünyaya (hatta hiç gelmeyebilir).
Son sözüm derginizi çok seviyorum, almak için dünyanın öbür ucuna bile giderim. Bu dergi batmasın ne olur. Bu dergiyi sizler kurdunuz, bizler yaşatacağız. Mersin'deki Gönüllü Elçiniz.
Ersin 'LORD ASİL' Şahin.
Asil Bebeğim Ersin;
Naaptın güzelim sen öyle naaaptıınnn... Alışık değilim bu kadar kaba adamın içinde böyle güzel iltifatlara, şimdi bayılıveririm. Sayfa sayımın azlığının sebebi Emin veya MAC değil. Serkan zaten birşeyin sebebi olacak kadar kifayetli bir kişi değil. Evli, bekar ya da dul değilim (MAC usulü maymun zeka testi). Bir talibim olduğu düşüncesi bile çok güzel ama beni kim naapsın. Muder'e ben de selam yolluyorum (bu ay mektup gelmedi, meraklandım vallahi).
1- Esasında setup'a güzel güzel şifre koyuyorsun koymasına da, şifreyi aktif hale getirmiyorsun. Advanced cmos setup'a gir, password checking option'da setup'u seçersen sadece setup'a girerken, always'ı seçersen always şifre sorar.
2- Dergide bir Amiga köşesi açmayı düşünmüyor değiliz (Serkan düşünmüyor çünkü düşünmeden muaf) ama malum yer problemleri işte.
3- Biz de kendi çapımızda birşeyler yapmayı düşünüyoruz tabii. Mesela 35 kupona Serkan'dan Basic kursu, 50 kupona Engin Abla'dan PC nasıl toplanır (veya nasıl toplanamıyabilir) uygulamaları, 450 kupona Eminden nasıl despot patron olunur (nasıl olsa 450 sayı daha çıkmayız, zira bu dünyaya bir Emin fazla bile geliyor) dersi verme projelerimiz var.
4- Mektup yazmayı denesen (ama tane tane yaz, komplike cümleler olmasın, anlayamayabilir)...
İyi günler Engin Abla,
Senin bu köşende tam olarak ne soruyorlar? Hardware ürüleri mi? (Yoksa bildim mi?) Şimdi sorular bakalım:
1- Sounscape hakkında bilgi verebilir misin?
2- Ayrıca Conventional Memory' I nasıl yükseltebilirim? (8 MB RAM Ses Kartı, Cd-Rom gibi şeyler yer kaplıyor.)
3- Smartdrive ne işe yarar?
4- QEMM ne işe yarar?
Görüşürüz kendine iyi bak!
Madnes Antropology of Devils
Emir 'M.A.D' Uçkan
Çılgın Çocuğum Emir;
Burası demokratik bir derginin (Emin ve demokrasi, pöhh...) demokratik bir köşesi. İsteyen istediğini sorabilir (b.kunu çıkartmamak kaydıyla). Yani kafana göre takıl ama sorularından ve sorunlarından bahsedersen (hardware-software) mektubunun yayınlanma ihtimalini arttırmış olursun.
1- Bu SoundScape denen kart wawetable bir ses kartı. Profösyonel ve yarı prosösyonel kullanım için hazırlanmış. Eğer müzik ile uğraşmıyorsanız almayın çünkü bir çok oyunda sorun çıkartıyor. SoundScape muadili, oyunlarda da sorun çıkartmayan bir kart olan, SB AWE32 oyunlarla daha bir uyumlu gibi.
2- Memory manager programlarına başvurabilirsin. Dos 6.0, 6.2, 6.22'de memmaker idealdir. Ayrıca 386 max, QEMM gibi programlar biraz sorun çıkartsalar da aynı işi daha iyi bir şekilde görüyor.
3- Smartdrv, Dos'un disk cache programıdır. Basitçe harddisk'inin daha hızlı çalışmasını sağlar diyebiliriz.
4- Bin kere mi anlatacağız?!...
Sevgili Engin Abla,
Öncelikle yazımdan dolayı senden özür dilemek istiyorum (Kahrolası Türkçeciler, İngilizceciler, Tarihçiler). Ben 15 yaşında lise 2. sınıf öğrencisi bir gencim. Sen bu mektubu okuduğun sırada bana yepisyeni bir Pentium 133 gelmiş olacak. Ben Game-Show'u ilk olarak arkadaşımdan alarak okudum ve o anda mest oldum. Sorularımı sormadan önce bilgisayarımın özelliklerini yazmak istiyorum (Gelecek olan). Benim bilgisayarım Pentium 133, 32 Mb Ram, 2 Gb Harddisk, 2 Mb ekran kartı ,14" renkli ekran, 16 bit ses kartı, 6x CdRom, 28.8 bps fax-modem kartı, teletextli uzaktan kumandalı video kartı, radio kartı ve mikrofona sahip bir Acer Aspire (Serkan ile MAC'e söyle istedikleri kadar kıskanabilirler, sen de istediğin zaman gelip kullanabilirsin). Şimdi sorulara geçiyorum.

1- Oyunlar hakkında fazla bir bilgim yok. Bana her oyun türünden birkaç oyun ve senin her oyun türünden en çok sevdiğin oyunları yazar mısın? (söyler misin?)
2- Beni hiç sıkmadan bir sene idare edebilecek bir strateji söyler misin?
3- CD oyunlarını orjinal mi, kopya mı alayım? Yoksa disketlerini mi alayım?
4- Sanal gerçeklik hakkında bilgi verirsen sevinirim. Bilgisayarımda çalıştırabilir miyim?
5- Konfigürasyonum upgradesiz beni kaç sene götürür.
6- 3000 dolara benimkinden daha iyi bir sistem alabilir miyim?
7- Biz her ay 4-5 tane bilgisayar dergisi alıyoruz, bu dergilerde Matrox' un Mga Milleniun ekran kartı reklamında 3 boyutlu Animasyonları seyredebileceğiniz yazıyordu, buna göre ben bilgisayarımda Doom 2 oynayamıyacak mıyım? Bu bir reklam hilesi mi? Yoksa ben yanlış mı anladım? Ve millet 8 MB Ram kartını ne yapıyor? Ben 1250 dolar verip bunu alırsam nereme sokacağım, Toy Story 2' yimi yapıcam?
8- Sekan' ın beyni var mı? Varsa neden kullanmıyor? Yoksa kafatasının içinde limon mu var?
9- MAC kendini Aristo'mu zannediyor? Psikologlarına parayı nasıl yetiştiriyor? Hergün Bakırköyden birileri MAC' I kontrol etmek için dergiye mi geliyor?
10- Hayatın anlamı ne?
11- Dünyanın en hızlı bilgisayarı benim bilgisayarımın kaç katı hızlı çalışıyor?
Biraz uzadı galiba, neyse size yayın hayatınızda başarılar dilerim artık bundan sonra size sık sık yazmaya çalışacağım. Kendini tanrı zanneden MAC'e söyle (töbe, töbe) onu MAC çevirme yaparız Serkan'ı da onun üstüne tuz.
Bilgisayar Kurdu Orhan Fırat Bekar
Tatlı Kurabiyem Orhan;
Bilgisayarın hakkında yapacağım her yorum 'zenginin malı züğürdün çenesini yorar' sözünü doğrular nitelikte olacağından tek bir kelime dahi etmiyorum.
1- Icon Adventure: Day of the Tentacle, Sam&Max, Full Throttle, Monkey Island I&II. Acade Adventure: Bermuda Syndrome (kesin alınmalı). Strateji: Warcraft I, Warcraft II, Warcraft III (çıkmadı ama çıkarsa kesin alın). Beceri&Mavra: Worms. Dövüş: Toshinden, Virtua Fighter (yanında bir de Diamond Stealth 3D Edge). Simülasyon: ATF de ATF diyorum (ben demiyorum, Levent diyo). Doom Gibin: Duke Nuke 3D. Spor: Fifa'96
2- Warcraft?!!....
3- Şimdi kopya al diyecem, bir fax daha gelecek. Müziklerden ve seslerden (en azından bir kısmından) feragat edebilirsen CD-Rip lerle idare et.
4- Bilgisayarında çalıştırabileceğin türleri var ama biraz uyduruk. Fiyatları da elini yakar (2000-2500$).
5- 2 sene rahat götürür.
6- Evet.
7- 3 boyutlu uygulamalar için özel bir hızlandırıcı grafik kartı (1. Sorudaki Edge 3D ile aynı). Ekran katının hafızası renk sayısı ve çözünürlüğün artmasına yarıyor. Yani sana lazım değil.
8- Var diyorlar ama şu ana kadar bunu doğrulayacak bir hareketi olmadı. Bence limon olsa daha çok işe yarardı (çaya, çorbaya hesabı).
9- ?????????
10- Bilmiyorum, bilemiyorum. Kişiye göre değişir esasında. Mesela; Benim için bilgisayar bozmak, MAC için dergi batırmak, Serkan için her türlü salaklığı yapmak olabilir. Sana ne çocuğum , herkesi kendi dünyasında rahat bıraksana (efkar yaptım size).
11- On yüz bin kere!..
İşte merakla beklenen satırlara geldik. Geçen gün çook çok uzaklardan bir mektup geldi. Pulun üzerinde Almanya damgasını görünce iyice meraklandım. Mektubu yazan zalim MAC'in emektar yardımcısı Intel Inside'dan başkası değildi. Zavallı Intel Inside, MAC'in kendisine çok kötü davrandığını, kendisini değişik hızlarda Pentişlerle, hatta aşağılık Amigalarla aldattığından şüphelendiğini yazıyordu. Bunları okuyunca içim ürperdi. Hele ki MAC'in 'ilişkimizi gözden geçirmemiz gerekiyor, artık seninle Quark çalışmak içimden gelmiyor' lafı Intel Inside'a çok koymuştu. Intel Inside kararını vermişti ve artık benimle çalışmak istiyordu. Yanlız değilsin Intel Inside ve sen MAC ,O na kötü davranma tepene binerim, ona göre. Gidiyorum, gidiyorum, giiiiittimmm....
*** 4K'dan bişey almıyorsunuz değil mi? (bilenler bilmeyenlere anlatsın)
ENGİN 'Halkalılar Kervanına Katıldık' ABLA

Şimdi tam vakti, alın kağıdı kalemi elinize... Yazın dertlerinizi, dermanınız olayım :
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş, 80690, ISTANBUL

YENİLİK

ARS ELEKTRONİK

LİSTEDEN OYUN SEÇMEYE PAYDOS.

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.
Aynı günde CD Çekimi Yapılır.

ARS Elektronik Tel & Fax: 0216 337 35 97
Osman Ağa mah.Pavlonya Sok. No:2/9 KADIKÖY / ISTANBUL

CHEATS

Bu ay yine sarhoşum, sıcaktan, biradan, aşktan, boşluktan, şiirden! "Varlığının en temel, en ilkel yapı taşlarını yadsıyanlar, toplumun içlerine yaydığı güven korkusuyla (tehditleriyle) nasıl da memnuniyetle kurabiliyorlar en ufak bir sallantıda yıkılacak ya da hiç bir gerçekliği, acıyı, umursamayı, aşkı, şehveti ve anlamı içinde barındırmayacak olan tutuu kurumları... Isınmak için yaktığın ateşi seyrederken daldığın uyku, kendine yolculuğunun en güzel rüyalarını armağan eder sana. Rüyalar hayatı, yolculuğunu gösterir..." (25/03/1996,NMT).

☒Mert Topçu

HI-OCTANE

"38)Kalıntılar değil mi bizleri yükselten yaşamın pislikleri üzerinde. Kalıntılar olmasa ne kadar aşağılardayız, onca sene neyin peşinden sürüklenmişiz biz? Kalıntılar kanıtlarımız." Bu aralar bir formula1'dir gidiyor. Yarışçıları unutmayalım dedik. Hi-Octane'in de adı duyulduk popüler yarış oyunlarından olduğunu biliyoruz. Öyleyse aşağıdaki kodlara bir göz atalım:

[Alt]+[F1] = İntihar
[Alt]+[F2] = Düşmanlar ölüm.
[Alt]+[F3] = Yakıt sorunsalı
[Alt]+[F4] = Cephane konusu
[Alt]+[F5] = Shield problemi
[Alt]+[F6] = Bir tur daha
[Alt]+[y] = Autopilot'a evet
[Alt]+[c] = ya da Hayır.

SETTLERS2

"109)Yalnız varolamamanın yoklukla eşdeğer olduğunu bildiğim için yalnızlığıma karışıyorum." Patron yeni oyunların cheatleri yok mu deyu kızıyordu. Alın size en yeni oyunlardan bir demet: Şimdi şu Hex editörü olayı var ya, yine onu kullanacağız. Bir hex editörü ile oyununuzu yüklediğiniz dizinin altında bir yerlerde bulunması gereken "mission.dat" isimli dosyayı açın. Yapmanız gereken tek şey bütün sıfırları bir yapmaktır. Oyunun başlangıcından itibaren bütün bölümleri oynama hakkına sahipsiniz.

BATMAN

Hatalı olduğunu anladığında özür dilemek büyüklüktür: Haziran sayımızda yayınladığım Batman cheat'i Batman Returns oyununu aittir. Bu ay, özür olarak daha önce açıklamasını yayınladığımız Batman Forever için bir cheat sunuyorum. Sürç-i lisan ettiysek af-ola. "Game Activated," yazısını görünce LULLABY yazın. Böylece istediğiniz level'da oynayabilirsiniz. F10 ile de bir tek vuruşta düşmanlarınızı öldürebilirsiniz.

ZOOL

"Aman patron kızmasın, bir iki (eski de olsa) cheat daha koyalım" cheatleri 2: Options ekranında STRETLAMP yazarsanız, "+" ile bir bölüm ileri, "-" ile bir bölüm geri, "1" ile sapasağlamlılık, "2" bir hakkınızı kaybedersiniz, "3" ile (bilmiyorum ki??), "4" ile de bölüme yeniden başlama hakkını elde edebilirsiniz.

home alone

"Aman patron kızmasın, bir iki (eski de olsa) cheat daha koyalım" cheatleri 3: Evde tek başına! INS, F1, F2 ve F3 tuşlarına beraber basıverin. Uçmak için hızla F tuşuna basmanız gerekiyor.

REBEL ASSAULT

"36)Bilgisayarlara sığınmamak, bilinenleri tekrarlayan sohbetleri duymamak, karısını aldatan ve gizlenen erkekler güruhuna katılmamak, aşka inancımızı yok etmemek, yollarımızı kesmemek için çekip gidiyorum." Rebel Assault hakkında yeni bir olay daha buldum: Options tuşuna basın (ALT), "V" tuşuna basılı tutarken "letgo" yazın. Oyununuza yeniden başlayın. Eğer çok fazla hasar alırsanız "+" tuşu ile bir süprizle karşılaşın. Options tuşu+V ikilisini tekrar kullanıp bu defa "isnotry" yazın. Değişik modlara artık girebiliriz: Options tuşu+M, film modunu; options tuşu+P, autopilot modunu; options tuşu+L sonsuz hak modunu aktif hale getirir.

ŞİŞLİ AMİGA CENTER

PC / AMIGA / C-64 & CD- ROM

OYUN-PROGRAM-TAMİR-ALIM&SATIM

DAHA UCUZU ! YOK !

PC / AMIGA / C-64 & CD- ROM

LÜTFEN ADRESİMİZİ NOT EDİNİZ

☺ UCUZ OYUN ÇEKİM MERKEZİ

☺ SON ÇIKAN AMIGA, PC, C-64 CD-ROM OYUNLARI

☺ PC, C-64, AMIGA, CD-ROM ALIM & SATIM VE TAMİRİ, OYUN VE PROGRAMLARI

☺ BİLGİSAYARINIZ İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ YAN ÜRÜN VE AKSESUAR

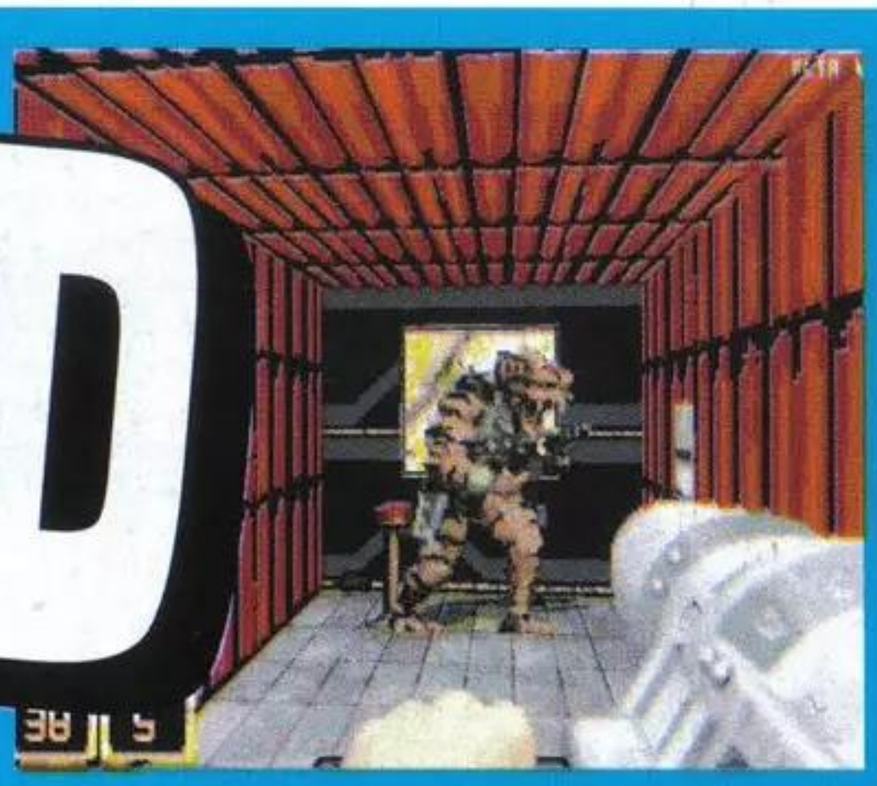
☺ EN YENİ OYUNLAR

DERİCİLER SOK. NO: 123 /A
PANGALTI-KURTULUŞ-ISTANBUL

TEL : 0212 231 75 47 (ADNAN BİRİM)

TARİF: Harbiye Ziraat Bankası yanındaki sokağın alt caddesinde bulunan 'Türk Petrol'ün solundaki toprak yoldan çıkınca veya Kurtuluş Caddesine girişte, soldan ikinci sokak 'Seymen Sokağı'na girip, sokağın bitiminden sağa dönünce kolaylıkla gelinilebilir.

DUKE 3D



En son oyunların cheatleri ile devam edelim, patronun gözüne girelim. Full versiyonu ile de doom gibinlerin son gözdelerinden Duke Nukem 3D için:

DNKROZ: Tanrı modu; **DNCORNHOLIO:** Yine tanrı modu; **DNSTUFF:** Tüm işe yarar ıvır zıvır (silahlar, cephaneler, anahtarlar); **DNITEMS:** Öbür ıvır zıvırlar (objeler ve anahtarlar); **DNHYPER:** Steroidler; **DNSCOTTYel:** Bölüm atlama olayı ("e" yerine episonde, ve "l" yerine bölüm numarası); **DNMONSTERS:** Canavarlar muhteşem gövdemizle karşılaşınca kaybolacaklar; **DNVIEW:** Görüş olayı; **DNCASHMAN:** Para olayı ama tam anlamadım siz Space bar'a basın yine de. **DNRATE:** Frame rate olayı.; **DNBETA, DNCOSMO, DNALLEN** cheatleri mesaj olayını gerçekleştiriyorlar.

"Aman patron kızmasın, bir iki (eski de olsa) cheat daha koyalım" cheatleri 1: Oyun esnasında "TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS" yazın. Devamı da var tabi: "<" Bir bölüm geri, ">" ile ileri, "G" daha fazla roket, "T" daha az roket, "N" ekstra hak.

after burner

BigBEN

Saat (GTM +2:00)Athena,Helsinki,İstanbul'a göre sabahın 5.48'i ve ben yazıma başlıyorum. Aslında bu saatten sonra neye başlasam neye yarar.

Yazacak konumda çok. O kadar çok ki hangisini seçeceğimi bilmiyorum. Arka planda Metallica ve "Mama Said". Let my heart go, mama let your son grow...Brightest flame burns quickest...Yeahh. Bunalım bir yazı yazabilirim sizlere. Hayattan bahsedebilirim, ölüm korkumdan bahsedebilirim. Eski dostlardan, eski sevgililerimden bahsedebilirim. Annem ve babamdan, ileriye dönük planlarımdan bahsedebilirim.Veya Engin hanım ve Serkan gibi yapıp mavra yapabilirim (ama bana yakışmaz ki), Emin gibi yapabilirim, batıyoruz diyebilirim (ama hakikaten doğru - demoklesin kılıcı artık tepemizde bile sallanmıyor. Kılıcın şu anda bize girme çalışmaları sürüyor. Fakat biz direniyoruz...).Bütün bunları geçip Çetin Altan'ın bir zamanlar yaptığı gibi köşeme hiç bir şey yazmam.

5 dakika mola aldım ve hangi konunun ağır bastığına karar verdim. Eski dostlar konusu daha ağır basıyor. Fakat bu konuya girdikçe hatta düşündükçe kendimi kötü hissediyorum. Onu/ları düşünmek sanki gururumdan bir parça götürüyor. Belki de onu/ları düşünmekten zevk alıyorum. Yani paylaşımları hatırlamak, paylaşımları paylaşılan yerlerde hüzünlenmek, o şöyle derdi, şöyle gülerdi demek bana zevk veriyor belki de. Kim bilir? Böyle şeyler düşündüğümde kendimi kötü hissettiğimi Ebru'ya anlattığımda bana inanılmaz hoş bir cevap verdi. "Var" etti beni yani. Dedi ki: "Timur, sakın kendini kötü hissetme, çünkü bu düşünceler tamamen insani düşünceler..." Doğruydu. Duygusu olan, anılara saygısı olan her insan gibi, ileride dönüp etrafına baktığında bir dost görmek isteyen her insan gibi, üzülen, neyse ne diyen her insan gibi. Kendinle barışık her insan gibi. Benim artık herkese verilecek bir selamım var. Eninde sonunda gideceğimiz yer toprak. O güne kadar selam bile verme ama sonra gel beni mezara taşı, üzerime toprak at. Aferim bize ve biz gibilere. Gülmeyi paylaşmayalım, mutlu günleri, sarhoşlukları, evlilikleri paylaşmayalım ama mezara siz götürün. Sağolun arkadaşlar. İstemem kalsın. Oraya kadar geldim ordan sonrasınıda giderim artık. Ben feda etmiyorum hiç bir yüzyılı, hiç bir anıyı, hiç bir dostu. Gönlüm hep açık artık. Eski gururlar öldü, çürüdü bitti...Ama her şeyin de bir sınırı tabii ki var.(Ulan, Timur yine soktun lafı...)

"LA KAMPANYA DÖ BIG-BEN: BÜTÜN OYUNLAR AYNI TUŞLA BİTSİN...."

KUSMUK 1 : KUSMUK 2 :Q pointe değil sinemaya gidecektik.

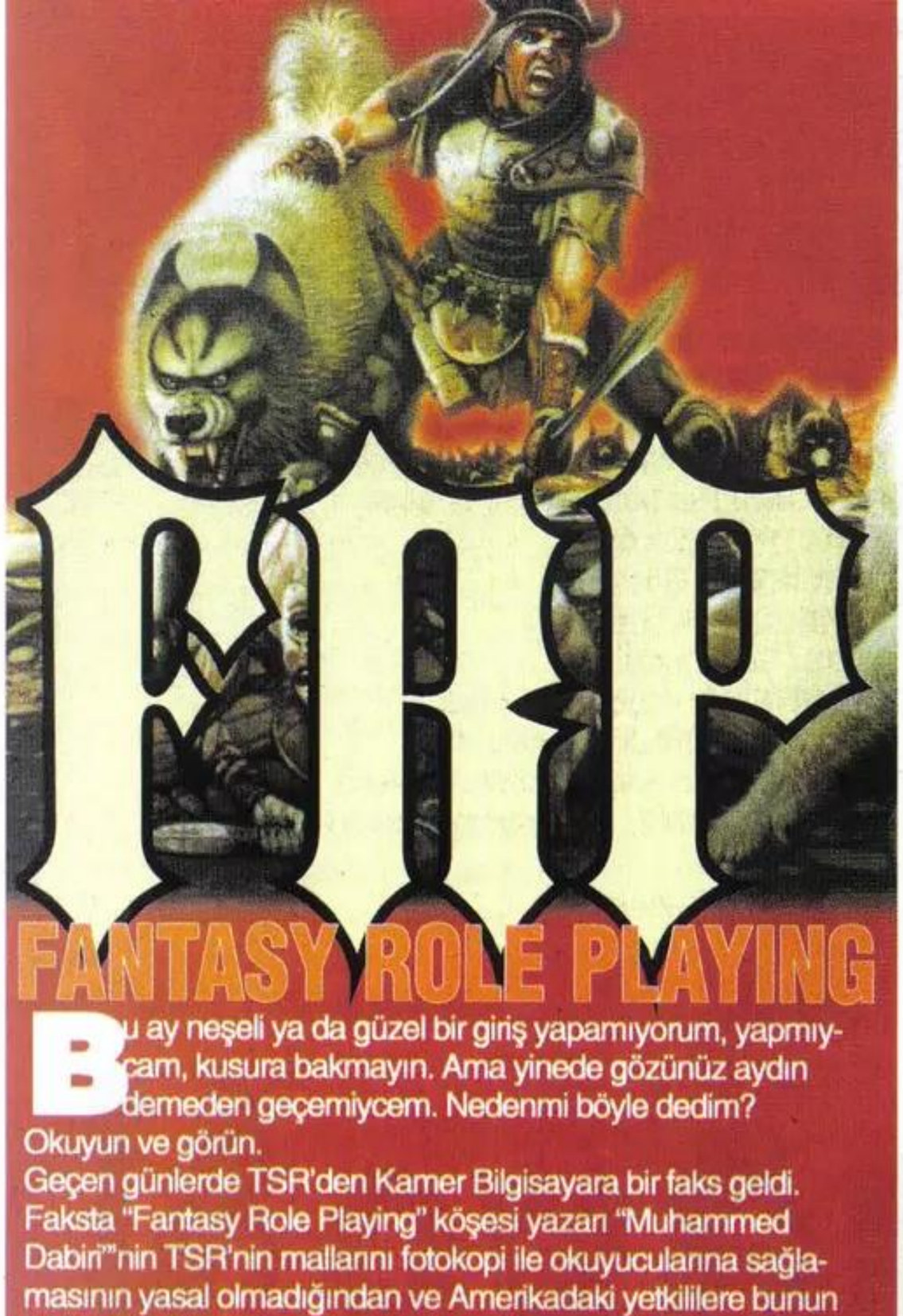
See'ya next time, we love'ya istanbul. Goodnight. Thank youuuu

"119)Aşk bitirilmez, sürdürülmez. Hep öznedir, aşk. Gizli olamayacak bir özne." Cheatlerimiz yenidir demiştim değil mi?
MARKETING: herşeye (anahtar, tecrübe, silah, ıvır zıvır) sahip olma.
EXPERIENCE: 10,000 tecrübe puanı.
KEYS: Adı üzerinde değil mi?
WEAPONS: Eee, bunun da adı üzerinde.
ENCHANT: Sihirli silahlar.
NOBREAK: Kem, küm.
ARMOR: 150 armor puanı.
SHIELD: Midian shield
SHIELD2: Ciraen shield
SPELLS: Tüm spellerden 9'ar tane.
MAGICARROW: Ama isimlerinden anlaşılıyor.
FIREBALL: Bana pek iş düşmüyor.
FREEZE: Dondurma (kornette karışık).
NUKE: Nükleer bir silah olayı.
SCARE: Hımm, korku falan gibi.
NIGHTVISION: İngilizcesinden ne anlıyorsanız ben de onu yazacağım zaten.
OPENDOOR: Tüm kapıları açar (yoo para değil).
POTIONS: Her potion'dan 9'ar adet.
HEALTH: Sağlık olayı.
STRENGTH: Güç olayı.
CUREPOISON: Panzehir.
INVIS: Görünmezlik.
RESISTFIRE: Atşe dayanıklılık.
SHOWMAP: Bölüm haritası.
LIST: Çevredekilerin yerlerini listeler.
SHOWOBJECTS: Haritada oyuncuları ve objeleri listeler.
SCAREME: Kem küm 2.
KILLME: Hara-kiri
LEVEL ## ve hemen ardından 1 ile 15 arasında bir sayı ile o bölüme atlayabilirsiniz.

WitchaveN

REX NEBULAR

"124)Toprağın, yaşamın çığlığını duymadığını söyleme." Rex Nebular'la ilgili muhteşem bir cheat yayınlıyorum. Tam çözümü ile yapamayacağınız her şey burada var. Biraz dikkatli olun yalnız.Sizin de farkettiğiniz üzere bizim Rex'in değişik sonları var. Tüm bu sonları zahmetsizce izlemek istemez misiniz? Aşağıdaki komut satırlarını Dos komut satırından yazarsanız bu 4 değişik sonu görebilirsiniz.
mainmenu -w:1 ("Çabuk ölüm")
mainmenu -w:2 ("Gururlu ölüm")
mainmenu -w:3 ("Zafer")
mainmenu -w:4 ("Epilog")
Oyununuzu önce kendi başınıza bitirin ki bu komutlarla oyunu yarısında bozmayın. Sonra değişik sonları gönül rahatlığı ile görebilirsiniz. Gelelim cheat moduna: Yeni bir oyuna başlayın ya da eski oyununuzu yükleyin. **CTRL** tuşuna basılı tutarken **"WIDEPIPE"** yazın. Karşınıza çıkacak olan gri kutuyu **CTRL** tuşunu bırakın ve SPACE tuşu ile kutuyu yok edin.
CTRL+T: Bu kombinasyon ile istediğiniz odaya transport olabilirsiniz. Bu tuşlara aynı anda basınca karşınıza sizden gitmek istediğiniz odanın numarasını girmenizi bekleyen bir kutu gelecektir. İşin zor kısmı odaların nmarasını bilmek. Ben tüm odaların isimlerini burada yayınlayamayacağım ama yalnızca numaraları verebilirim: 1.Bölüm:101'den 111'e kadar. 2.Bölüm: 212, 208, 209, 203, 207, 211, 210, 205, 202, 201, 214, 215. 3.Bölüm: 301, 304, 313, 318, 307, 357, 311, 316, 354, 352, 351. 4.Bölüm: 401, 405, 402, 408, 410, 411, 413.
CTRL+P: Bulunduğunuz odanın numarasını gösrecektir. İlerde geri dönebilmek için lazım olabilir.
CTRL+O: Objeleri hareket ettirmenizi sağlar. CTRL+O'ya bastıktan sonra objenin numarasını girmelisiniz. Bu numara 0 ile 54 arasında 18, 38 ve 44 hariçtir. Sonra da taşıyacağınız yerin numarasını girmelisiniz. 2 ile objeyi cebe atabilir, 0ile de ondan kurtulabilirsiniz.
Rex yolunda yürürken **SPACE** ile hızla yolun sonuna gidebilirsiniz. Bu cheat biraz riskli çünkü Rex biryerlere sıkışabiliyor ve hareket edemez hale geliyor. Bu durumda **CTRL+Z** ile kurtulmaya çalışın. Ayrıca **SPACE** ile ekrandaki herkes kayıp da olabiliyor, dikkatli olun derim.
Bu cheat için son sözüm şu olacak, keşfetmenizi bekleyen daha başka cheatler de var ama herhangi bir hata yaptığınızda oyun iptal olabilir, save ettiğiniz oyunu da kaybedebilirsiniz. Benden söylemesi.



FANTASY ROLE PLAYING

Bu ay neşeli ya da güzel bir giriş yapamıyorum, yapmıycam, kusura bakmayın. Ama yinede gözünüz aydın demeden geçemiycem. Nedenmi böyle dedim? Okuyun ve görün.

Geçen günlerde TSR'den Kamer Bilgisayara bir faks geldi. Faksta "Fantasy Role Playing" köşesi yazarı "Muhammed Dabiri"nin TSR'nin mallarını fotokopi ile okuyucularına sağlamasının yasal olmadığından ve Amerikadaki yetkililere bunun bildirildiğinden bahsediliyordu. Bunun yanında, bu konuda benim uyarılmam gerektiğine ve tekrar bizle kontak kuracaklarına dair bir ekleme de vardı.

Bu olayı TSR nasıl haber almış bilmiyorum. Ya katalog için mektup yazan biri bütün iyi niyetiyle bundan bahsetti ya da ikinci bir sebep varki, bunu kesinlikle düşünmek bile istemiyorum. TSR'nin copyright kurallarına saygımız sonsuz fakat hepinizin bildiği gibi ben bu fotokopi işini hiçbir kar amacı gütmeden yapmaya çalışıyordum. Artık böyle birşey sözkonusu bile değil. Bundan sonra gidin bütün paranızı orjinal kitaplara verin. Şu an ikinci sebebin gerçek olma ihtimali beni o kadar kızdırmış durumdaki bu yazıyı burada kesiyorum.

Sevgili Muhammed,

Ben Antalya'da oturan bir FRP hayranıyım.

Kendi görüşlerim, FRP ve senin köşen hakkında tartışmadan önce seni böyle bir köşeyi bu ülkede hayatta tutabildiğinden dolayı kutlarım.

Herkes Beat 'em Up, Shoot 'em Up, Strateji veya Simulasyon oynayabilir fakat herkes FRP oynayamaz. Bence FRP, hızın, stratejinin, hayal gücünün, işbirliğinin ve zekanın mukemmel bir birleşimi.

"Shall The Light Be Bright For You"

Timur Yılmaz, Antalya

NIERDRE: Selam Timur!. Sen şu an bilmesende bir ilke adım atmış bulunuyorsun. Antalyadan aldığım ilk mektup seninki. Taa oralarda bile FRP oynandığını bilmek güzel şey.

Yalnız belirtmekte yarar gördüğüm bir şey var. O da bu köşeyi hepberaber ayakta tuttuğumuz gerçeği. Sen ve diğer FRPciler bana her ay mektup yazmasa bu köşe çoktan ölmüş olurdu. Bu köşenin hayatta kalmasında hepinizin katkısı var. (İnşallah sayfa sayısının artmasında da olucak)

Numaranı yayınlıyorum. umarım en yakın zamanda yeni FRPcilerle tanışırsın.

Timurla FRP konusunda görüşmek isteyen onu 0242 241 28

Sevgili, saygılı archmage, warlock ve çok yüce büyücü karakter Nierdreye sevgiler, saygılar ışınlarım ilkin...

Deminden beri mektuba başlıyamadım. Fizik dersindeyiz ve biraz önce arkadaşımın parmaklarının arasına kalem sokup sıkma zevkini ve hazını yaşadım. Gebereceğim gülmekten. Şimdi Can (yanımda oturan zatı muhterem) Dark Forces'ın disket versiyonunun olmadığını söyledi. Niye yalan atoonuz? Neyse bunun konuyla alakası yok ama diyim dedim. Şincik sorular, istekler, gedikler şeklinde bir composto sunuyorum.

1-Grubunuza guruldayımmı? (yani oyununuzu izleyebilirmiyim)

2-Can seni çok seviyormuş, selamı var.

3-Player's Handbook falan gibi şeylerin fotokopilerini senden alabilirmiyim?

4-Ben bu Can'ı naapiim?

5-Elektrik motoru nasıl çalışıyor? Çabuk söyle 0 alcam.

6-Can iddiasını yavşatarak belki Dark Forces vardır dedi.

7-Geçmiş olsun.

8-Hadi görüşürüz.

9-Hani olurda yayınlamazsan o zaman:

a-10. level 10 mageden 10 fireball ye. b-Beholder gözünü oysun emi. c-E mi? d-mi? e-? f-

Cem Uzunoğlu, İstanbul

NIERDRE: Sana da selam, Adventurer! iyide niye dersi dinlemiyorsun bakiim? Hadi tamam sıkıcı falan olabilir ama bu konular önemli dermişim, sende beni Disintegrate edermişin. Şu an yaz tatilinde de olduğumuza göre Fizik muhabbetini falan bırakalım ve compostonun içeriğine geçelim.

1-İstediğin zaman gruba guruldayabilirsin. Hatta istersen ben gelip seni Teleport dahi edebilirim. Numaramı Candan alıp ararsan konuşuruz. (Tabi bu Can, Can Gencer değilse o zaman işler karışır). 2-Can iyi çocuk. Bu aralar onunla Magic oynama planları yapıyoruz zaten. Sen Magic.3-Hayır. 4-Sen Can'ı al, öpüp başına koy. 5-Üpsülon komşuluğunda sıfıra giden cosx-sınx/tanxe'nin limiti nedir peki? 6-No comment, 7-Sağol.8-Ok.9-Sende beni aramazsan: a-Permenant Maze ye, b-Seni River Of Styx'e atsınlar, c-Bir Loviatar priest'i seni binbir işkenceyle öldürüp öldürüp Resurrect etsin, d-Bu kadar yettimi? e-Yetmedimi? f-Mi?

Sevgili Nierdre Abiciğim,

Bu sana ikinci mektubum. Umarım bu mektubumu yayınlarsın. Bu arada dergideki en iyi köşe seninki.

Geçen mektubumu belki okumuşsundur. Orada sana sorduğum birçok soruyu kendim hallettim. Ama şimdi yeni sorularım var.

1-DM's Guide, Player's Handbook Monster Manual'ı ısmarladım. Peki bu complete handbooklar illaki lazımmı?

2-Sence hangi dünyayla başlamalıyım, niye?

3-Benim 1 MB Amiga 500'üm var. Bana önerebileceğin güzel iki, üç FRP varmı?

4-Rajaat ne oluyor ve geçen sayılarda Dregoth'un yanında bahsettiğin Borys'in özelliklerini verirmisin?

5-DarkSunda ki (masaüstü) Sorcerer Kingler kim oluyor? Ejderha olduklarını biliyorum ama daha fazla bilgi verebilirmisin. DarkSunda hiç normal ejder yokmu?

6-Katalogda bahsettikleri hikaye kitaplarımı yoksa maceralarla paralel giden kitaplarmı?

7-Bu kart oyunları ne oluyor ve nasıl oynanıyor? Kurallarıyla değil ama ufak bir özetini yazarsan bir fikir edinmiş oluruz.

Benden bukadar. umarım başını ağrıtmamışımdır.

Bilent Kayran, Ankara.

NIERDRE: Bu sana ilk cevabım. İlk mektubun büyük bir ihtimalle elime geçmedi. Aksi takdirde okuduğuma dair mutlaka birşey yazardım. Bu arada, Sağol.

1-Complete Handbooklar illaki lazım ama hepsi lazım değil. Baz karakter sınıfların ve ırkların kitaplarını alman iyi olur. Mesela Fighter's Handbook, Wizard's Handbook ve Complete Book Of Elves çok işine yarar. Priest's Handbook'u falan alma, eğer belli bir AD&D settingin de oynuyorsan hiç işine yaramaz.
2-Bence oyuna FR (Forgotten Realms) ile başla. Niye dersen? (ki dedinde) FR, TSR'nin en büyük, en gelişmiş ve en çok eşyası, ıvır zıvırı olan dünyası. DarkSun ve Planescape ilk başlayanlar için oldıkça ölümcül dünyalar. Dragonlance aynı FR gibi sakin bir dünya. En azından öyleydi fakat o dünyada bazı değişiklikler geçirdi ve ağustosta yepyeni bir dünya olarak ortaya çıkıcak. Ravenloft, Greyhawk, Al-Quadim ve Maztica'yı zaten es geçiyorum. Kısaca, tercihin FR olmalı.
3-Herzaman derim. Amigada mutlaka EOB1 ve EOB2'yi oyna. Eğer eski oyunları bulabilirsen, Pool serisini ve Dragonlance serilerini de tavsiye ederim.
4-Rajaat Athas dünyasında ilk defiling magic'i bulan kişi. (yoksa ŞEY mi demeliyim?) Kendisi uzun 1000 yıl kadar önce kişisel sebeplerden dolayı dünyayı saf olamayn ırklardan temizlemeye başlıyor. Yani half-elfleri falan. Tabi ona hizmet eden 15 tanede şampiyonu var. Katlimaı onlar yapıyor. Zamanla gnomelar, troller, pixiler falan Athasdan siliniyorlar. Tabi bu katliamı yapanların hepsi defiler olduğu için katliam bittiğinde Athas tamamiyle çöl haline geliyor. ve ozaman Rajaat şampiyonlarının artık büyü yapmasını istemiyor. Bunun üzerine bir kısmı ayaklanıp Rajaat'a saldırıyor vee... Gerisi için romanları okumanı tavsiye ederim.
Borys ise aynen şöyle: Borys, Dragon of Tyr. Int:20, Alignment: Lawful Evil, AC:-10, Movement: 15, Fl 45 Jp 5 Br 6, Hit Dice: 32 (250 hit point), Thaco:-3, No. of Attack:4+ breath weapon or spell&psionics, Damage: 2d10+15/2d10+15/4d12/5d10, Special Attack: Breath Weapon (25d12), Magic Resistance: %80, Size: G (40 feet tall), Morale: Fearless (20), XP: 42000. Beğenmişsindir umarım.
5-Athasda ki bütün Sorcerer-Kingler Dragon. Athasda bizim bildiğimiz türden renkli başka dragon yok. Sorcere-kinglerde Dragon doğmuyorlar tabi. Eğer 20.level Defiler (wizard) ve 20.level Psionicist olursan bir değişime uğruyorsun (ki değişimin detayları okadar uzun ki yazmıyorum) ve 21.level Dragon olup çıkıyorsun.
6-Romanların çoğu o settingde geçen hikayelerden ibaret. Ama bu hikayeler o dünyada gerçekten olmuş kabul ediliyor. oyunlarla paralel giden kitapların sayısı ise çok çok az.
7-kart oyunlarında ki mantık elindeki büyü ve taratık kartlarını kullanarak karsi oyuncuyu öldürmek. Mesela Magic:The Gathering kart oyununda da böyle. Yalnız yaratıkların hepsinin oyunda aktif hale gelebilmek için istediği bir "cost" var. Bunları ödemeden ne bir büyü yapabilirsin, ne de yaratıkları oyuna sokabilirsin. Bu "cost"'u sağlamak için de eğer elinde varsa ortaya toprak indiriyorsun. Bilmem anlatabildimmi.
Bursada FRP oynamak isteyenler 0224 222 25 29 dan Barbaros Bostan'ı arayabilirler.
Kerem Kutman! Hala Tome Of Magic fotokopiklerini falan istıyormusun bilmiyorum fakat ben bunları sana artık sağlayamam, üzgünüm.
Cenk Başaran! Mektubun içerik olarak bayağı hoşuma gitti. Sana iki şey söyliycem. Bir, yukarıda hemşerin Timur'un telefon numarası var, onu ara. İki, bana telefon numaranı gönder.
Burak Tiftik! Bostancıda oturduğuna göre bana uğrayabilirsin. Gelirsen en azından FRP sorularına cevap vermiş olurum.
Muhammed "Nierdre" Dabiri
İskele Yolu Sok. Somuncu Apt. No:14/6

BELLEK BİLGİSAYAR

DİSKET ALANA OYUN ÇEKİMİ BEDAVA

!!! TOP 10 !!!

1- Settlers 2 (7)
2- Virtua Soccer (8HD)
3- Deadline (20HD)
4- Toshinden (9HD)
5- Rebel Runner (7HD)
6- Return Fire (5HD)
7- Duke Nukem 3D (14 HD)
8- Warcraft 2 Exp. (14HD)
9- Witchaven 2 (9HD)
10- C&C Covert Oper. (14HD)

ÜYE FORMU

Adı :.....
Soyadı:.....
Adres :.....
.....
Tel & Fax :.....
PC'nizin Öz. :.....
❑1 Ay-150.000.-❑6 Ay-650.000.-
❑3 Ay-400.000.-❑1 Yıl-900.000.-

◆ Pazar günleri açığız.
◆ Üyelerimize oyun çekimlerinde indirimler.
◆ Arşivimizden oyun seçin, CD'ye yazalım. (450 Disket = 100$)
TELİF HAKKI BULUNAN PROGRAMLARIN SATIŞI YOKTUR.

ADRES: BAĞGAT CAD. ÖZDERİCİ PASAJI NO:155/31 MALTEPE
TEL: 0216 3706828-3524390 FAX:0216 3524390 ISTANBUL

YOLUN sonu

TERS ADAM

Bu piyasada olup da aklına kaybetmemek mümkün değil nankör okuyucularım. Biz de sonunda padişahın 5.hatundan veliahtı değiliz. Döktüğümüz paraları biz de zorla kazanıyoruz ama öyle bir piyasaki bu sanki Beşiktaş Sapıklar Birliği. Tutan geçiriyor, yakalayan geöiriyor, uzaktaki modemle geçiriyor. Hatırlıyor musunuz geçen sene aldığınız 4MB RAM'a kaç para vermiştiniz? 100 lira mı? Lşmdi kaç para? 60 Lira! Bir senede RAM'ın fiyatını bu kadar düşürecek n'oldu beyler? Kummu ucuzladı? Paketimi küçülttünüz? Yoksa bir anda RAM'dan yeterince kazandık, biraz da EDO RAM'dan kazanalım mı dediniz? Peki geçen sene mecbur olup size döktüğümüz paraları yerken (Allah billir japonya'da) hiçmi yüreğiniz sızlamadı? Koduk oturttuk diye birbirinizi mi kutladınız. 286, 386, 486, Pentium her seferinde aynı numarayı yedik, paraları kaptırdık, RAM'daki numarayı da yuttuk ama artık maymunun gözü açıldı, yeterse yeter, biterse biter. Size kar etmeyin demiyoruz ama bir dahaki sefere böyle anormal fiyatlarla karşımıza çıkarsanız RAM'ınıza damınıza yapacağımızı biliriz.

TERSO

Allah gecinden versin, ama, ölmeden önceki son sözlerimiz.

MEG: Bak, Formula 1'deki pilotlar virajlara böyle giriyor işte.
MAC: Duydunuz mu? Intel CPU'larda üretim hatası varmış. Milyarda bir ihtimalle, patlayıp çevresine zarar veriyormuş.
Engin Abla: Ama, ben sigara içmeyi seviyorum. Hem bu mentollü sigara sağlığa daha az zararlı.
Serkan: Emin, dün sen bana 'yarın yazını getirmezsen çok fena olur' demiştin ya. İşte ben yazımı bugün getirmedim.
Mert: Aaaa, Timur !!!
Timur: Aaaa, Mert !!!

SAVE ETME ŞANSIMIZ OLSAYDI, BİR DAHA BU HATALARI YAPMAZDIK...

1) Hiçbir şekilde geyiğe kanıp 'ulan bir dergi çıkaralım' ayağına düşmezdik.
2) Serkan daha derginin kapısından girer girmez onu döverdik, bir daha asla dergiye almazdık.
3) Zamanından önce Yay-Sat'la anlaşıp boyumuzdan büyük işlere girmezdik.
4) Matbaa'cının verdiği fiatlara aldanıp asla dergiyi renkli yapmaz ve gençliğimizi matbaa kapılarında çürütmezdik.
5) MAC Almanya'ya gittiği zaman yeniden yükler, gitmemesi için herşeyi yapardık.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) SETTLERS2
2) CIVILIZATION2
3) COMMAND&CONQUER
4) MEGAPACK5
5) WARCRAFT2
6) WING COMMANDER4
7) DIE FUGGER2
8) HUGO3
9) WORLD OF COMBAT
10) CONQUEST

TOP 10 TÜRKİYE

1) SETTLERS2
2) NBA LIVE'96
3) RETURN FIRE
4) WING COMMANDER4
5) ATF
6) DESCENT2
7) COMMAND&CONQUER
8) CIVILIZATION2
9) MORTAL COMBAT3
10) FIFA SOCCER 96

PROGRESS

UYUMLULARIN EN UYUMLUSU

SOUND BLASTER 16 PNP ile tam uyumlu. Avance Logic Chip Set'li Dünyanın en uyumlu ses kartı. Fiatı ise şimdi çok uygun. Hala ses kartınız yoksa, vakit kaybetmek için artık hiç bir bahaneniz kalmadı.

Sadece: 39 $ + KDV

TOPTAN SATIŞIMIZ VARDIR

Pentium 100 (Intel)
8 Mb Ram,1080 MB HDD
1 MB S3 Trio 64 E.Kartı
0.28 NI LR VGA Monitor,
Mouse, 1.44" Floppy,
Q-Tr Klavye

ŞOK

Pentium 75 (Intel)
8 Mb Ram,1080 MB HDD
1 MB S3 Trio 64 E.Kartı
0.28 NI LR VGA Monitor,
Mouse, 1.44" Floppy,
Q-Tr Klavye

ŞOK

RIPPER
ZORK NEMESIS
CYBERIA 2
AFTER LIFE
F1 GRAND PRIX 2
SYNNERGIST
OUTPOST 2
EARTSIEGE 2
APACHE LONGBOW

QUAKE
WITCHAVEN 2
STARWARS
RETURN FIRE
SETTLERS 2
THUNDER STRIKE
TOSHINDEN
DEADLINE
REBEL RUNNER

☑En Yeni CD Oyun ve Çeşitli Utilityler
☑Kullanılmış Bilgisayarlarınızı çok uygun şartlarda alıyoruz.
☑Yerine Uygun şartlarda yeni bilgisayarınızı veriyoruz.
☑ Bilgisayar Aksesuarları, ☑Bilgisyar Sarf Malzemeleri
☑Her marka bilgisayar yazıcıları

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.Akel İşhanı
No: 2/ 3 Beşiktaş, 80690, Istanbul
Tel: 0212 260 21 67

BEADLINE
OUTDOOR BASS TOURNAMENT'96
VIRTUA FIGHTER
F1 GRAND PRIX 2
EURO '96 ENGLAND
CYBERJUDAS
SETTLERS 2
AFTER LIFE
JANE'S AH-64 APACHE
TOSHINDEN

Hardware ve Software
konusunda tam çözüm

SHOW COMPUTER

Günü gününe
oyun ve programlar

Nişantaşı Akkavak Caddesi Tel: 2478061
No: 6/1 Nişantaşı 2310638

aidata yetkili satıcısı